

TOUT

MICROLOISIRS

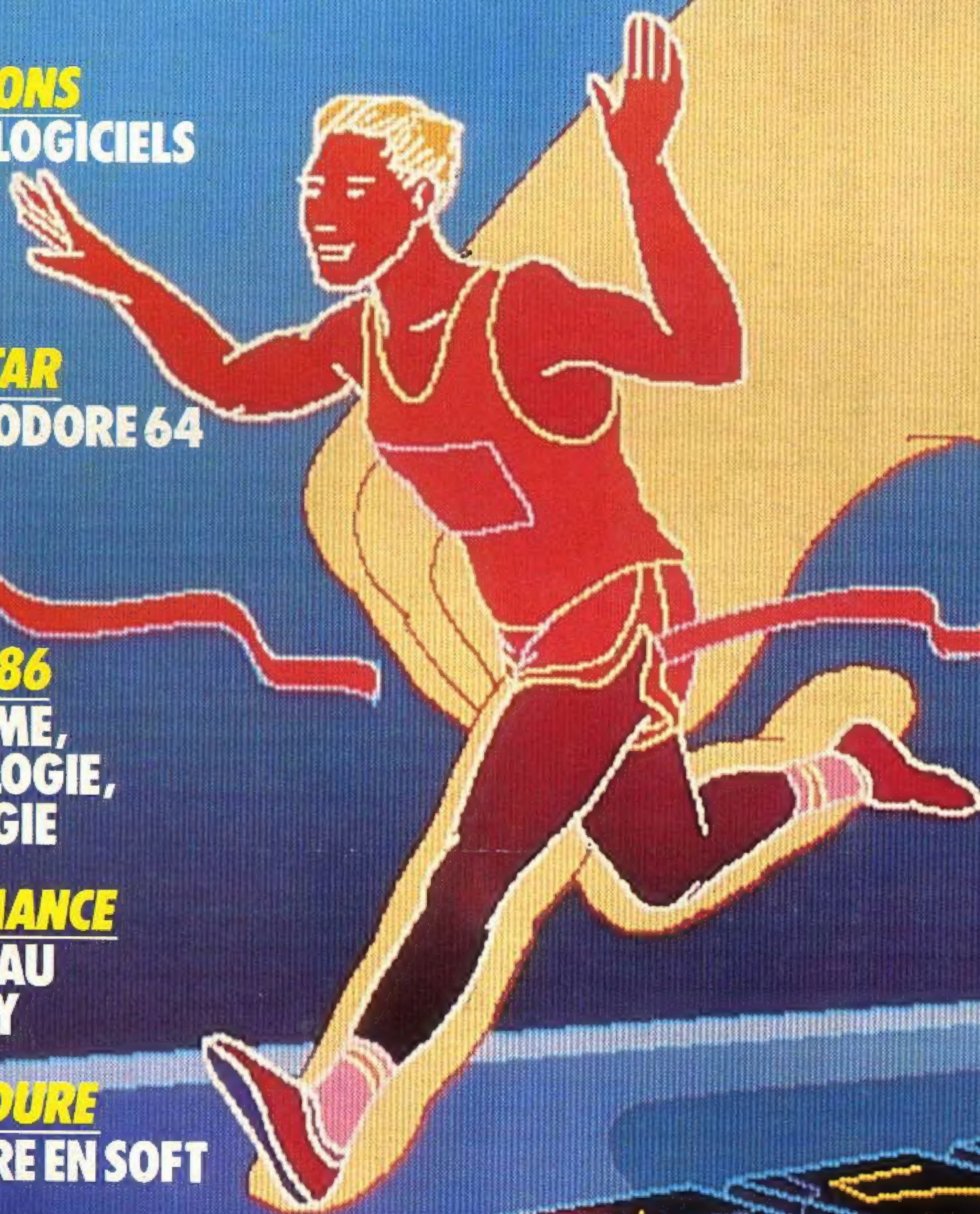
POLYTHLONS
TOUS LES LOGICIELS
DE SPORT

MICRO STAR
LE COMMODORE 64

Ô MAGES 86
BIORYTHME,
GRAPHOLOGIE,
ASTROLOGIE

PERFORMANCE
LE NOUVEAU
MSX SONY

DROGUE DURE
L'AVENTURE EN SOFT





que lors du tracé des formes géométriques. En revanche il lui permet d'obtenir une trame plus nette. Sur ce point, les opinions divergent. Pour certains les trames Lettraset sont plus stables si l'on considère l'usure du ruban de l'imprimante.



Autre avantage classique, la possibilité de continuer à remanier son dessin après l'avoir sauvegardé sur disquette.

Il possède déjà un bloc à croquis de onze disquettes d'une capacité de 400 K. Sa première B.D. entièrement réalisée sur ordinateur est sortie dans le numéro de « Pilote » de septembre.

« La dernière femme » nous conte les aventures de Luc Tonnerre dans l'univers inhumain de l'après-nucléaire : guerrier en chasse il poursuit



de ses assiduités antropophagiques l'unique survivante des gazelles urbaines. L'enchaînement des dessins s'inspire de la technique cinématographique : gros plans etc. Trois autres scénarios « macpainted » attendent actuellement des propositions. Quant à un éventuel album (six mois de travail), Imagex préfère ne pas se lancer à fonds perdus dans cette entreprise. Et



comme il est difficile de vivre d'art et d'eau fraîche Daniel Hochard a su garder plusieurs cordes à son arc. Il illustre des tee-shirts pour enfants et s'est lancé dans la

conception de motifs pour tissus. Elisabeth de Senneville, créatrice de mode, a de même réalisé plusieurs tissus à l'aide de l'informatique. Imagex/Macpaint forment un couple idéal. Néanmoins on peut rester sceptique quant à l'intérêt d'un tel investissement. Une imprimante



ne remplacera jamais la sensibilité du crayon. Il ne faut pas se leurrer, l'ordinateur seul ne fera pas de vous le Hugo Pratt des années 90. La créativité de l'ordinateur s'arrête là où commence votre propre talent. Le travail (ou l'outil) n'est rien sans génie.



Nathalie Meistermann



Le créateur du mois Joël Brunet

Joël Brunet, vingt-deux ans, est l'auteur de *Rabbit* et de *Geomancie* de chez Norsoft. Etudiant en mathématique et informatique, il a découvert la programmation avec un Oric 1. « Je suis rapidement passé du Basic à l'Assembleur, explique-t-il. J'ai commencé à développer un logiciel par jeu, puis cela m'a pris de plus en plus de temps. Je me suis même concocté mon propre interpréteur Basic/Assembleur. Petit à petit, l'idée m'est venue de le commercialiser. »

Joël contacte alors plusieurs sociétés de logiciels, pour finalement tomber d'accord avec Norsoft, dont le siège se trouve à Caen, la ville où lui-même habite. Une proximité qui facilite les échanges et la mise au point finale du produit. Malheureusement, *Rabbit* se vend mal. Le thème, trop usé, étouffe une réalisation très propre, avec une animation et des graphismes excellents, et le logiciel se trouve mis en vente au moment où l'Oric chancelle, provoquant l'effondrement du marché du logiciel. Pas de chance ! « Je n'aurais pas dû choisir un lapin avec des carottes comme scénario, cela fait trop enfantin », remarque, philosophe, Joël.

Son second logiciel, *Geomancie*, tourne sur MO 5, une machine sûre. « La géomancie est un art divinatoire d'origine perse. Je me suis penché très sérieusement sur la question, lu plusieurs ouvrages sur cet art avant de me lancer dans la réalisation du logiciel. » Les projets ne manquent pas, avec l'adaptation de *Tyrann* sur MO 5 et TO 7/70, un combat de « savate » sur Amstrad, aux graphismes très fouillés, qui sortira, avec un peu de chance, pour Noël. Et, à plus long terme, un jeu de rôle sur 16 bits, ainsi que des recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle. Bon courage, Joël !



DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont **VOUS** êtes l'acteur principal !

Pour COMMODORE 64 (Cass./Disq.),
ORIC (Cass.), SPECTRUM (Cass.),
MSX (Cass.) et AMSTRAD (Cass./Disq.)
au prix de 150 F (Cassette)
200 F (Disquette)

ALBERT R. BROCCOLI Présente

ROGER MOORE

dans l'œuvre de IAN FLEMING

JAMES BOND 007™

**DANGEREUSEMENT
VÔTRE**

COPYRIGHT
DANJAQ S.A.
ALL RIGHTS
RESERVED

Version française distribuée
en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé
75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02

TLX. 649 385 F

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

T 112

M.....

Rue.....

Code..... Ville.....

Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"

pour l'ordinateur.....

sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)

ci joint mon règlement de..... par.....



EUREKA FAVOR IS O ! B ? ? *

Nouveau :
- Chargement cassette fiabilité totale
- Sortie moniteur monochrome



L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Le MICRODISC est vraiment ce qui pouvait se faire de mieux pour l'ORIC en matière d'unité de disquettes 3 pouces : une rapidité de lecture et d'écriture incomparable (32 K en 2.5 secondes), une grande fiabilité, plus de 210 K de capacité par face, un système d'exploitation simple et performant, intégré au Basic de l'Oric et ajoutant à celui-ci plus de 90 instructions, des aides à la programmation et la définition de touches de fonctions : le SEDORIC possède la classe pro, et il est compatible avec les anciens lecteurs ORIC ! Le système peut gérer une unité principale et jusqu'à 3 lecteurs auxiliaires (sans contrôleur). Les lecteurs 3 et 4 nécessiteront une autre alimentation.

Microdisc avec SEDORIC 2 490 F
Lecteur auxiliaire 1 490 F
SEDORIC (avec manuel) 490 F
Alimentation supplémentaire 450 F

2490 F

SEDORIC ? génial !



Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend : Un boîtier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2 750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	890 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1 150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	25 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	50 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	85 F

ORIC : une bibliothèque de programmes en cassettes et en disquettes.

Programmer ...	Travailler ...	Dessiner ...	Scuba dive	80 F	Oric munch	80 F	
Forth V.2	130 F	Oric*Base	290 F	Acheron's rage ..	80 F	Dracula's revenge	80 F
Oric-mon	80 F	Oric calc	130 F	Oric C.A.D.	80 F	James BOND cassette	150 F
Assembler-disassembler ..	80 F	Jouer ...		Super meteors ..	80 F	James BOND disquette	200 F
Tortue logique (logo)	190 F	Ultima zone	80 F	Galaxians	80 F	Sur disquette ...	
Réfléchir ...		Harrier Attack ..	80 F	Electro-storm ..	80 F	Arcade n° 1 : Harrier attack, Sup.	
ASSIMIL d'anglais (c)	250 F	Flight simulator ..	80 F	M.A.R.C.	80 F	met., Ultima zone	200 F
Chess 2.0 (échecs)	80 F	" (d)	300 F	Space crystal	80 F	Arcade n° 2 : Flight simul.	
Oricle (devinettes)	80 F	ASSIMIL d'espagnol (c) ..	250 F	3D Invaders	80 F	Galaxians, Rat splat	200 F
Novotnik puzzle	80 F	" (d)	300 F	Defence force ...	80 F		

La politique ORIC : prix, qualité, services

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

La nouvelle chaîne de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaîne assurent une fiabilité impeccable.

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ORIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant assurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble :

2290 F

Ensemble n° 2 couleurs comprenant

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble :

3490 F



Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F



ORIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centres agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

Majorer de 25 F de frais de port en cas de commande inférieure à 250 F

Ti 12	Qté	Description	Prix
M.			
Rue			
Code		Ville	
désire commander les matériels et logiciels suivants :			
Total :			

Ci-joint mon règlement par

derrière minute... information ORIC/EUREKA sur MINITEL ou 42 61 22 72

ATTENTION LES YEUX!

Eureka

Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

MC 14 : 2 750 F.

MM 14 : 2 490 F.

HR 14 : 3 600 F.



Moniteurs

L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilité et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité.

EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros :

Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Compatibilité directe :

MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.

HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.

MM 14 : Péritel avec son, RVB uniquement (ORIC-THOMSON, MSX, etc.)

Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Eureka Informatique

Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé
Tél. (1) 281 20 02

75009. PARIS
TLX. 649 385 F

Interfaces

Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel	UHF Noir et Blanc	
	Vidéo Secam	UHF Couleurs	295 F.
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

T112

M
Rue
Code Ville

désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix



Ci-joint mon règlement de Par

LES BEST SELLERS AUX MEILLEURS PRIX

HIT PARADE H M
DECEMBRE 1985

JEUX

AMSTRAD

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE	US GOLD
2	3 D FIGHT	ARCADE	LORICIELS
3	EXPLODING FIST	SIMULATION	MELBOURNE HOUSE
4	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
5	SORCERY	ARCADE	VIRGIN
6	ORPHEE	AVENTURE	LORICIELS
7	RALLY II	SIMULATION	LORICIELS
8	BAD MAX	AVENTURE	TRANSOFT
9	RAID	ARCADE	US GOLD
10	TIE-BREAK	SIMULATION	SPRITES

SPECTRUM

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE	US GOLD
2	5 SUR 5	ARCADE	ERE INFORMATIQUE
3	SURVIVANT	AVENTURE	ERE INFORMATIQUE
4	POLE POSITION	SIMULATION	US GOLD
5	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
6	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE	EUREKA
7	HACKER	ARCADE	ACTIVISION
8	NOW GAMES	ARCADE	VIRGIN
9	SORCERY	ARCADE	VIRGIN
10	LE DIAMANT DE KHEOPS	AVENTURE	SPRITES

ATARI

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	FREE	AVENTURE	EPSILON
2	ROAD RACE	SIMULATION	ACTIVISION
3	SUPER ZAXXON	ARCADE	US GOLD
4	MIG ALLEY ACE	SIMULATION	US GOLD
5	DROP ZONE	ARCADE	ARENA
6	RESCUE ON FRACALUS	STRATEGIE	ACTIVISION
7	F-15 STRIKE EAGLE	SIMULATION	US GOLD
8	AIRWOLF	SIMULATION	ELITE
9	KARATEKA	ARCADE	BRODERBUND
10	HACKER	ARCADE	ACTIVISION

THOMSON

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	6° AXE	ROLE	LORICIELS
2	COLISEUM	AVENTURE	LORICIELS
3	KARATE	SIMULATION	INFOGRAMES
4	SUPER TENNIS	SIMULATION	D & L RESEARCH
5	TOP CHRONO	STRATEGIE	LORICIELS
6	EMPIRE	AVENTURE	LORICIELS
7	3 SUPERS JEUX (pack)	JEUX	FIL
8	LORANN	AVENTURE	LORICIELS
9	POSEIDON	ARCADE	COKTEL VISION
10	AIR ATTACK	ARCADE	LORICIELS

COMMODORE

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE	US GOLD
2	SKYFOX	ARCADE	ELECTRONIC ARTS
3	SUMMER GAMES II	SIMULATION	EPYX
4	KARATEKA	ARCADE	BRODERBUND
5	BEACH HEAD II	ARCADE	US GOLD
6	NOW GAMES	ARCADE	VIRGIN
7	THEATRE EUROPE	STRATEGIE	ERE INFORMATIQUE
8	BATAILLE DE MIDWAY	STRATEGIE	ERE INFORMATIQUE
9	EXPLODING FIST	AVENTURE	MELBOURNE HOUSE
10	BLACKWYCHE	AVENTURE	ULTIMATE

APPLE

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	LE MUR DE BERLIN	AVENTURE	FROGGY SOFTWARE
2	ULTIMA III	AVENTURE	EDICIEL
3	SUMMER GAMES II	SIMULATION	EPYX

ORIC

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE	EUREKA
2	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
3	LE SECRET DU TOMBEAU	AVENTURE	LORICIELS

MSX

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	PYRO-MAN	ARCADE	NICO
2	MANDRAGORE	AVENTURE	NICO
3	SORCERY	ARCADE	NICO

AMSTRAD EN VEDETTE



Caractéristiques :
1 moniteur monochrome ou couleur
1 micro-processeur Z80A
mémoire RAM 128 Ko
ROM 48 Ko 1 lecteur de disquettes 3" intégré 170 Ko contenant le basic et l'operating system
Logiciels : Dr LOGO
CP/M 2.2
AMSDOS
Basic Graphic GSX

L'ENSEMBLE AMSTRAD CPC-6128 CLAVIER-MONITEUR

AMSTRAD CPC-6128 monochrome 4.490 F.
AMSTRAD CPC-6128 couleur 5.990 F.

LE CADEAU DU MOIS

avec cet ensemble AMSTRAD CPC-6128
HACHETTE MICRO INFORMATIQUE vous offre :
• 1 logiciel "ORPHEE" de LORICIELS
• 1 manette de jeu SUPERJOY-28
• 1 disquette vierge d'AMSOFT

Offre valable jusqu'au 31 décembre 1985.

MICRO INFORMATIQUE 7 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE

HACHETTE MICRO PRINTEMPS HAUSSMANN
84 Boulevard Haussmann
75008 PARIS
tél. 42.82.50 33

HACHETTE MICRO SAINT-MICHEL
24 Boulevard Saint-Michel
75006 PARIS
tél. 46.33.84.68

MULTISTORE HACHETTE OPERA
6, Boulevard des Capucines
75009 PARIS
tél. 42.65.83.52

HACHETTE MICRO PRINTEMPS LILLE
34-45 rue Nationale
59800 LILLE
tél. 20.30.85.33

HACHETTE MICRO PRINTEMPS PARLY II
Centre Commercial PARLY II
Avenue du Général de Gaulle
78150 LE CHESNAY
tél. 39.54.22.44

HACHETTE MICRO PRINTEMPS VELIZY
Centre Commercial
78140 VELIZY
tél. 39.46.96.85

HACHETTE MICRO PRINTEMPS GALAXIE
Centre Commercial GALAXIE
30, avenue d'Italie
75013 PARIS
tél. 45.81.11.50

demandez :
**HACHETTE
MICRO INFORMATIQUE
INFORMATIONS**
pour tout savoir sur les
hits-parade, nouveautés
et promotions
GRATUIT!
DISPONIBLE
DANS LES 7 POINTS
DE VENTE H.M.
ou par correspondance
contre une enveloppe
timbrée à votre nom,
adressée à HACHETTE
MICRO-INFORMATIQUE
INFORMATIONS
S.V.B. B.P. 369
10000 PARIS 10



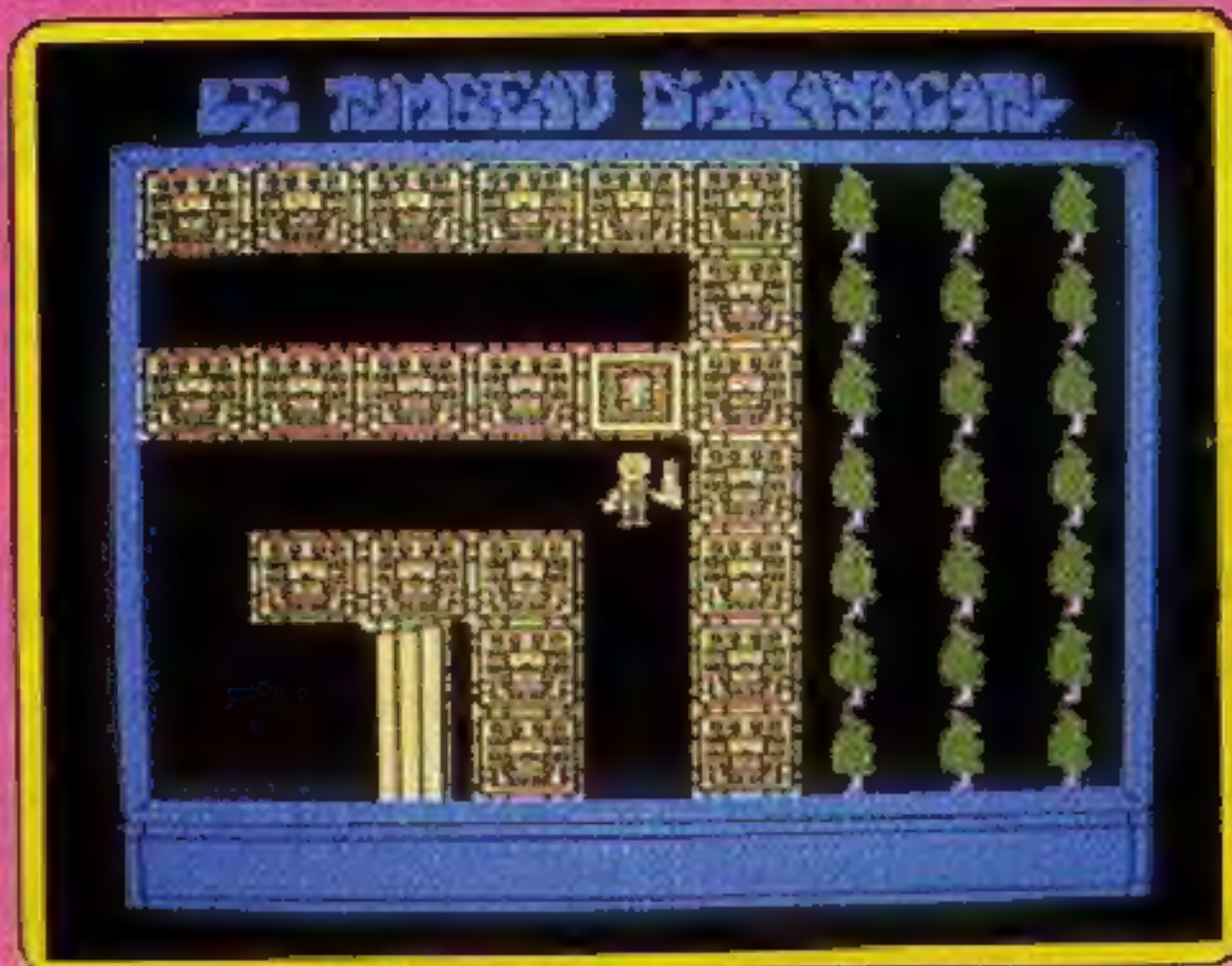
TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

LE SECRET DU TOMBEAU

Monstres, pièges, etc.

Est-ce l'effet de la reprise d'Oric par la société française Eureka ? Difficile de l'affirmer. En tout cas, on remarque à nouveau quelques nouveautés pour l'Oric / Atmos. *Le secret du tombeau* est présenté comme un « jeu d'aventure cent pour cent graphique ». Son mode d'utilisation rappelle celui de l'*Aigle d'Or*. Touches de déplacement, d'activation du laser qui ouvre certains passages, et cinq instructions : « ouvrir », « fermer », « prendre », « inventaire » et « saut ». Mais, sous l'influence de la nouvelle génération de logiciels d'aventure et d'action, l'importance des réflexes est accrue. Des monstres poursuivent l'infortuné explorateur, des blocs de pierres sont prêts à l'écraser. Immense labyrinthe, la pyramide recèle de nombreux pièges, qui peuvent pourtant apparaître montones à la longue. Le graphisme, comparé à celui de l'*Aigle d'Or*, est décevant. Mais *Le secret du tombeau*, malgré ses faiblesses, reste l'un des seuls jeux dans cette catégorie. (Cassette Loricels pour Oric / Atmos.)



Type	Aventure et action
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★
Prix	B

TOUTANKHAMON

Croisière sur le Nil

La mythologie égyptienne a fasciné des milliers d'explorateurs ou d'aventuriers à la recherche de l'amulette perdue. Plus d'un ont

laissé leur vie dans les dédales des pyramides et sont passés de l'étude des momies à l'exploration du fleuve des morts. Relevez le défi et trouvez le papyrus mystérieux où est inscrite la formule magique d'Osiris dans cette « aventure graphique ». Le jeu en vaut la chandelle, ce n'est pas une formule creuse, le premier prix est une croisière de onze jours sur le Nil.

Vous pénétrez dans la tombe du jeune pharaon Toutankhamon avec une puissance vitale de cent et un capitaux de munitions. Votre seule arme : un revolver pour tuer tout ce qui se trouve sur votre passage : singe sacré, aigle royal ou chauve-souris. N'hésitez pas, votre pouvoir magique s'augmente de celui des créatures tuées et l'exploration d'une pièce n'est possible qu'une fois

l'hécatombe ache-

vée. Les déplace-

ments s'effectuent

(difficilement et lente-

ment) au joystick. Pour

connaître le contenu des

objets, il suffit de taper leur

première lettre : V pour vase,

etc. La progression est aisée



Le club des fanas de la micro

MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF 93.42.57.12

ATARI 2600 NOUVEAUTES!

GHOSTBUSTER = 199 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO = 195 F
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

CYRUSS 75 F

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 99 F

WORM WOMPER
BEAMRIDER
HAPPY TRAILS
PITFALL
STRAMPEDE

SUPER PROMOTION 199 F

MASTER OF THE UNIVERSE
D & D TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
PACMAN
BUMP N JUMP
PINBALL
MOTOCROSS

ORIC

MR WIMPY 45 F
MISSION DELTA (ere) 89 F
MILLIONNAIRE 110 F
CITE MAUDITE (ere) 125 F
MICROSAPIENS (ere) 125 F
STANLEY 125 F
STAR 125 F
1815 129 F
FRELON 135 F
TRIATHLON (ere) 135 F
SECRETE DU TOMBEAU 139 F
MACADAM BUMPER (ere) 145 F
3D FONOUS 149 F
DIAMANT ILE MAUDITE 149 F
AIGLE D'OR 169 F
FLIPPER 169 F
RETOUR DR GENIUS 169 F
MASTER PAINT 225 F
LORIGRAPH 260 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR 120 F
PULSAR II 130 F
YETI 145 F
SUPER TENNIS 195 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE = 345 F
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platini) = 195 F
BEACH HEAD 195 F
ECHECS 3.7 110 F
LE GENERAL 135 F
MINOTAURE 135 F
1815 135 F
FOX 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS. 155 F
INVASION 159 F
DIEUX DU STADE 159 F
AIGLE D'OR 169 F
ANDROIDE 179 F
FBI 195 F
EMPIRE 199 F
MANDRAGORE 245 F
SCRABBLE 245 F
KARATE 195 F
CINQUIEME AXE 175 F
LORRAN 185 F
COLISEUM 175 F

MOS

CROCKY 2 110 F
MILLIONNAIRE 125 F
STANLEY 129 F
TOP CHRONO 135 F
VOX 160 F
MISSION DELTA 160 F
FLIPPER II 169 F
TABLO 5 225 F
SPACE SHUTTLE 245 F

MICROMANIA LE N° 1 DU LOGICIEL

Micromania a été le premier il y a maintenant près de 3 ans à créer un club de distribution de jeux vidéo et logiciels par correspondance.

N°1 nous le sommes restés depuis grâce à une sélection rigoureuse des meilleurs logiciels français et étrangers, des prix... que vous connaissez et un service de livraison express sans précédent.

N°1 encore, Us Gold le N°1 anglais a choisi Micromania pour le représenter en France. Une preuve incontestable du succès et du sérieux de Micromania grâce à cet accord, ce n'est plus 10 000 mais 50 000 jeux en stock prêts à être livrés dès réception de votre commande.

Alors, rejoignez dès aujourd'hui le clan des micromanes en commandant au club, et vous recevrez chaque mois en avant première chez vous et gratuitement, les nouveautés et les promotions du club.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE
Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

**FABULEUX!
DES ALBUMS
DE FIN D'ANNÉE
À DES PRIX
INCROYABLES**

AMSTRAD CASSETTES INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON = 120 F
+ SABRE WOLF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES

3D GRAND PRIX NF... 125 F
3D MEGACODE NF... 159 F
ARCHON 125 F
ARCHON II 125 F
BASKET BALL
(IMAGINE) 99 F
BATAILLE d'Angleterre NF 119 F
BATTLE beyond stars... 99 F
BOUNTY bob Strikes BK NF 95 F
BEACH HEAD II NF... 95 F
BRUCE LEE NF... 95 F
COMMANDO 109 F
FIGHTING WARRIOR... 109 F
FORMULA ONE 99 F
HIGHWAY encounter... 99 F
HYPER SPORTS NF... 95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 95 F
LODE RUNNER 125 F
LORD OF MIDNIGHT... 95 F
MATCH DAY 99 F
RAMBO (STALONE) .. 99 F
SPY VS SPY 95 F
SUPER TEST
DECATHLON 95 F
THE DAMBUSTERS ... 99 F
THEATRE EUROPE FR. 119 F
THE GOONIES 109 F
ZORRO 109 F
A VIEW TO A KILL ... 129 F

HIT PARADE

3D FIGHT NF 139 F
ALIEN 8 NF 99 F
CAULDRON 89 F
FIGHTER PILOT 99 F
FRANK BRUNOS
BOXING NF 95 F
FRANKIE GOES
TO HOWD 95 F
JUMPJET 109 F
KNIGHT LORE NF 99 F
MACADAM BUMPER... 120 F
MATCH POINT Tennis NF 119 F
RAID OVER MOSCOW... 95 F
RALLYE II NF 159 F
ROCKY HORROR SHOW 99 F
SCRABBLE 245 F
SORCERY NF 105 F
THE WAY OF EXPL.
FIST NF 109 F

3D STAR STRIKE 89 F
AIRWOLF 109 F
BATAILLE pour Midway NF 119 F
CHIROLOGIE (ere) NF 119 F
COBRA PINBALL 119 F
FLIGHT 737 75 F
GHOSTBUSTER NF 110 F
GREMLINS 109 F
GUTTER (ere) 109 F
HACKER 109 F
HARD HAT MACK 119 F
LE SURVIVANT (ere) 109 F
MANAGER (ere) 139 F
MANIC MINER 89 F
MASTER OF THE LAMPS NF 115 F
MEURTRE A Gde vitesse... 159 F
MICROSAPIENS Fr 119 F
MILLIONNAIRE Fr 119 F
MISSION DELTA 110 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI 159 F
ONE ON ONE 119 F
PLANETE BASE 139 F
PYJAMARAMA 99 F
REALM OF IMPOSSIBILITY 119 F
ST SNOOKER 89 F
STAR COMMANDO 99 F
STRESS 119 F
TECHNICIAN TED 89 F

AMSTRAD DISQUETTES INCROYABLE!

THEY SOLD A MILLION NF:
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON = 145 F
+ SABRE WOLF
+ JET SET WILLY

3D FIGHT NF 220 F
AIRWOLF 135 F
ALIEN 135 F
BEACH HEAD 2 NF... 145 F
BRUCE LEE NF 145 F
EMPIRE NF 290 F
FANTASTIC VOYAGE... 135 F
FIGHTER PILOT 145 F
GRAND PRIX rally II NF.. 145 F
HARRIER ATTACK ... 135 F
JUMP JET 155 F
LORDS OF MIDNIGHT... 135 F
RAID OVER Moscow NF. 145 F
SORCERY NF 145 F
SUBTERRANEAN
STRIKER 135 F
SUPERPIPELINE 2 135 F
CAULDRON NF 135 F
ZORRO NF 145 F
THE GOONIES NF 145 F
THE DAMBUSTERS NF. 145 F
MACADAM BUMPER NF 195 F
MISSION DELTA NF... 180 F
BATAILLE pour Midway NF 195 F
THEATRE EUROPE NF.. 195 F
BATAILLE d'Angleterre NF 195 F
CINQUIEME AXE 175 F

"Branché de la Micro"

Sur : Apple - Atari - Amstrad - Commodore - Oric
MSX - ZX81 - Sinclair Spectrum - Thomson.

Vous souhaitez choisir tranquillement vos logiciels de jeux, de programmes éducatifs, d'utilitaires familiaux.



DIF-LOG

vous propose :

- Un **catalogue** détaillé et illustré
- Des **informations nouveautés** régulières
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

Incroyable mais pourtant vrai !

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

----- ✂ -----
DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

TYPE DE MICRO UTILISÉ :

PRÉNOM :

SIGNATURE :

Souhaitez recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci joint un règlement de 15 F par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.

Polythlons

A ma gauche : Olivier Hautefeuille, dit l'Homme au Poignet d'Or.

A ma droite : Jacques Harbonn, surnommé Le Crâne Olympien. Lieu de l'affrontement : le Tilt Stadium et ses 14 « Polythlons ». L'enjeu : une crampe en béton massif.

Affûtez vos crampons, cirez vos baskets : que le dossier commence...

Decathlon (Daley's Thompson) : créé en 1984, ce logiciel de simulation sportive propose dix épreuves où seul intervient le maniement du joystick.

Si *Decathlon* a, depuis plus d'un an, été surpassé par d'autres programmes analogues, il n'en reste pas moins un logiciel attachant et relativement diversifié.

Les Jeux Olympiques sont ouverts. Pas de cérémonie, le premier tableau donne directement accès à l'épreuve du 100 mètres. Parlons graphisme tout d'abord avec un écran de jeu particulièrement coloré. Tandis que s'affichent, sur le haut, la sélection des différents sports proposés et les records obtenus, deux pistes de course s'étendent à la base du tableau. La foule qui occupe les gradins est plus que symbolique : macramé ou céramique, l'animation du public reste bien peu convaincante, si ce n'est par ses applaudissements frénétiques qui récompensent vos efforts.

L'animation des joueurs, est, de même, quelque peu saccadée et simpliste. Les deux participants, vous et l'ordinateur (pas de jeu à deux...), s'avancent à petits pas vers la ligne de départ.

A vos marques, prêts... Le coup de feu fatidique donne l'envoi ! Le maniement des joueurs est classique : le joystick bien en main, balancez-le de droite à gauche le plus rapidement possible. De la fréquence de votre mouvement dépend la rapidité de votre course. Au bas de l'écran, un indicateur d'énergie symbolise la force, la densité de l'effort.

L'animation, nous l'avons vu, est fort simple. Les athlètes sont ici quelque peu rondouillards et leur course fait plus penser à la course à pied qu'à la foulée des grands champions. L'ensemble ne manque pas, cependant, d'un certain humour. Dans un scrolling régulier, la piste défile sous vos pas. Là encore, rien de bien exceptionnel : pas de graphisme trois dimensions, pas de bruitages ou d'effets spéciaux.

Un point particulier est à noter. Plus proche du jeu d'arcade que de la pure simulation sportive, ce logiciel est sanctionné par un score en points ainsi qu'un nombre de vies limité. Il sera ainsi nécessaire d'être victorieux ou, plus simplement « bien placé » à chaque épreuve afin de ne pas épuiser prématurément votre quotient vital : le cas échéant, vous ne pourriez bien entendu participer à toutes les étapes de la compéti-



Decathlon (Daley's Thompson) pour C 64

tion. Une telle approche de la simulation sportive relève peut-être l'intérêt compétitif du jeu mais empêche cependant l'entraînement à un sport bien particulier.

La seconde épreuve de *Decathlon* est le saut en longueur. Pour les trois essais autorisés, la piste d'élan s'étend sur plusieurs mètres. Joystick balancé de gauche à droite, une course frénétique puis c'est le saut dans le sable. La seule difficulté réside ici dans la ligne de marque qu'il ne faut pas dépasser. Le saut se déclenche au bouton de tir. Tandis que notre athlète se relève, un arbitre vient mesurer au sol la distance séparant votre point de chute dans le sable de la ligne de marque : un effort appréciable quant à l'animation !

Avec les deux épreuves suivantes, l'intérêt et la stratégie de l'action s'agrémentent d'un petit « plus » honorable. En effet, qu'il s'agisse du lancer du poids ou du javelot, il va falloir maintenant vous occuper de l'angle de visée... Même piste d'élan en ce qui concerne le javelot. Tandis que le bouton de tir déclenche l'envoi, la fréquence de la pression sur la gâchette définit votre trajectoire. Les tirs « rasants » ne portent pas bien loin ; quant aux tirs élevés, ils envoient votre javelot rebondir contre un plafond imaginaire... Subtil équilibre, dosage savant de force et de précision, l'ensemble est relativement simple à manier (c'est peut-être dommage...). Même théorie pour les lancers de poids ou de disque. L'animation graphique est toujours bien plus convaincante que pour la course. Les trajectoires sont suffisamment réalistes pour permettre d'améliorer son score de façon satisfaisante. Mais si les épreuves faisant appel à la course manquent de vitalité (course de haies et épreuve d'endu-

rance également), c'est sans doute le saut en hauteur qui comblera les professionnels : en effet, le maniement de cette épreuve se déroule en trois phases. Après avoir pris votre élan, pressez puis relâchez la gâchette du joystick afin de mettre la perche en place. Une seconde pression vous élève dans les airs, une troisième vous fait passer la barre... Si vous êtes assez haut ! Un sérieux coup de main est à prendre pour cette épreuve, sans doute la plus ardue de *Decathlon*. Dans le graphisme qui laisse plus de place aux épreuves de saut ou de jet qu'aux épreuves de course, ce logiciel a quand même l'avantage de posséder dix sports différents.

Plus ludiques que stratégiques, vos exploits seront bien vite couronnés d'une superbe médaille en or !

Triathlon : oyez, braves gens, vous dont l'Oric trône majestueusement à côté de votre téléviseur. Les célèbrissimes *Decathlon*, *Summer Games* et autres *Hes games* vous narguaient, ricanant du haut de leurs *Commodore 64* et *Apple II*. Votre revanche a enfin sonné. L'Oric possède son « polythlon », qui mise sur le chiffre trois. Tir à l'arc, aviron et haltérophilie. Un programme hétérodoxe, mais finalement très riche. Les capacités de la machine sont exploitées au maximum, tant pour les couleurs que pour l'animation sonore. Bien entendu, il ne s'agit pas de comparer *Triathlon* avec les plus grandes réussites sur *Commodore*. Mais face à des réalisations comme *Hyper sports* par exemple, il est tout à fait compétitif, bien qu'il ne possède aucun concurrent sur *Oric*.

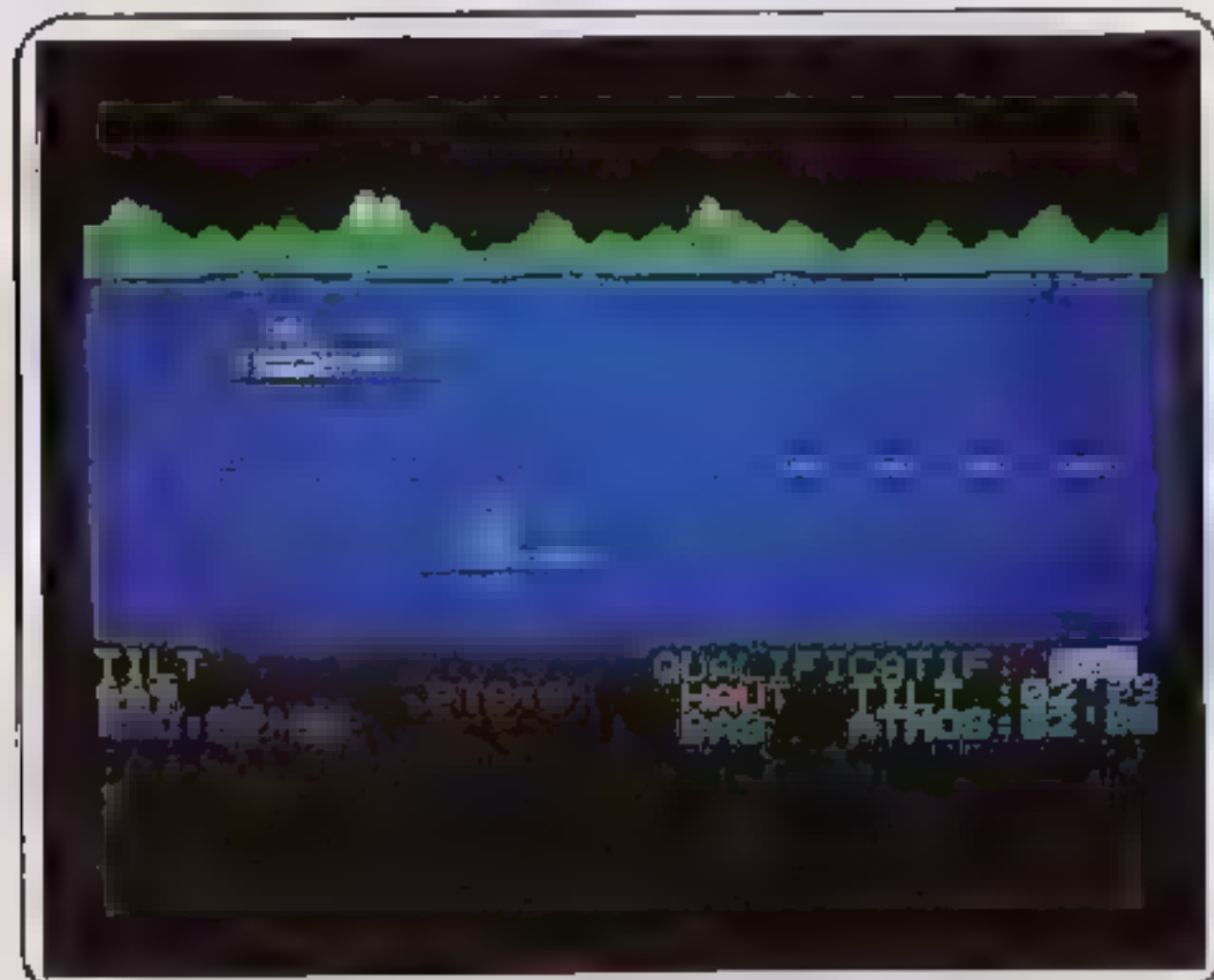
La première épreuve, le tir à l'arc, rappelle justement celui d'*Hyper sports*. Le tir s'effectue sur une cible mobile, vue de face. Le vent souffle dans le dos, avec une force aléatoire. Malgré sa « bonne » direction, il joue un rôle important, puisque la flèche suit une trajectoire parabolique. Plus le vent sera fort, plus la parabole sera tendue, et plus la flèche tapera dans le haut de la cible. La trajectoire est fonction également de la durée de pression sur la touche de tir. Subtile difficulté, puisque la cible bouge : on doit prévoir ce laps de temps pour ne pas rater son objectif.

Deuxième épreuve, l'aviron. Qualité requise, la coordination des mouvements. La pression sur une touche provoque la nage, la pression sur une deuxième le



Dribblez balle au pied ajustez votre tir... à la force du poignet!

retour des rames. La vitesse du skiff 7 augmente avec celle de la frappe, ne vous emmêlez pas les doigts. Une seule erreur, et le rythme est cassé. Le temps de le retrouver, et votre adversaire prend le large.



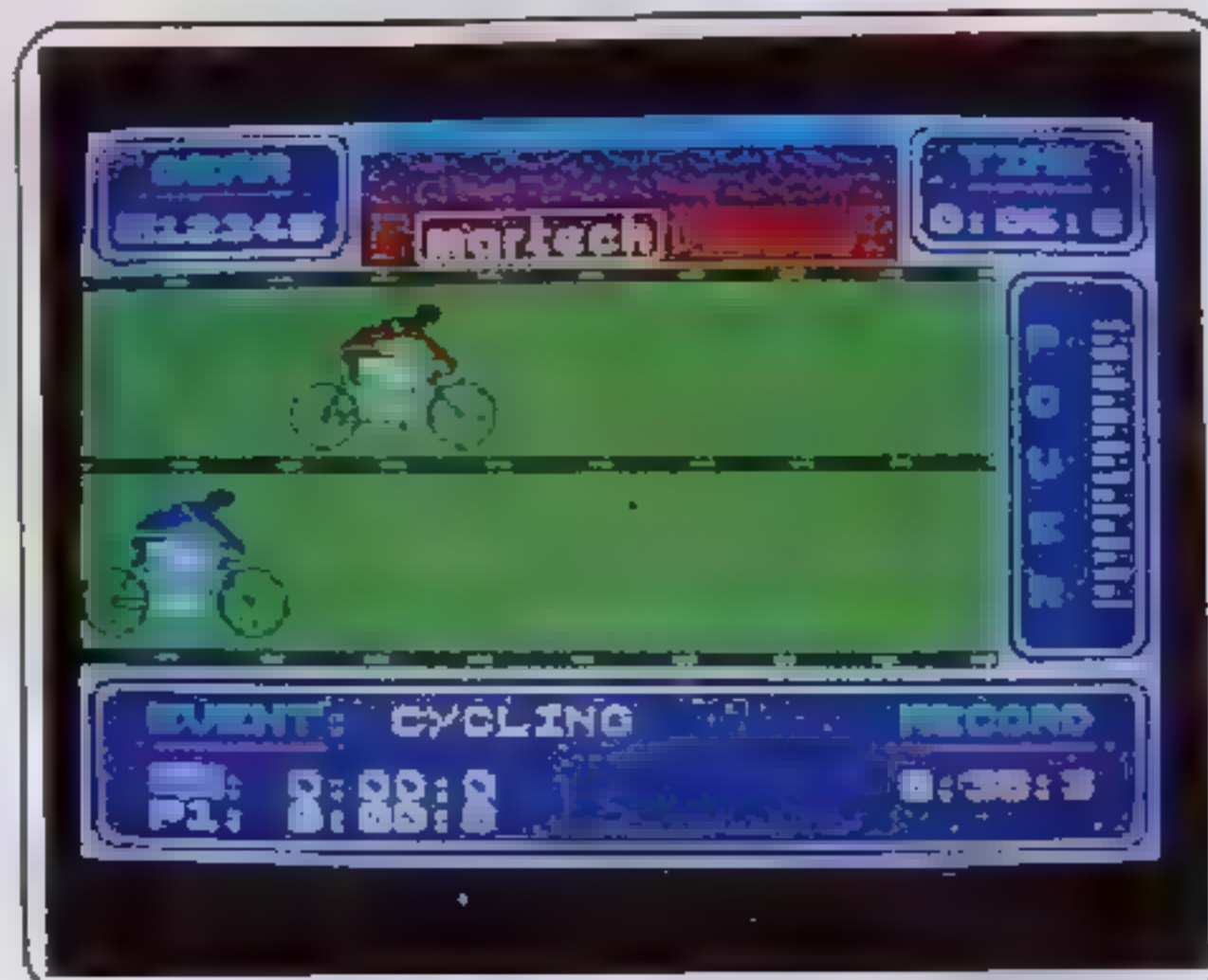
Triathlon pour Oric

Dernière épreuve, l'haltérophilie. Elle n'est accessible que si les scores de qualification ont été atteints au tir à l'arc puis à l'aviron, ce qui à vrai dire n'est pas trop difficile. Quoique très différent, l'épaulé-jeté rappelle irrésistiblement les courses à pied de Decathlon. Pour réaliser un résultat

honorifique, il est indispensable de frapper comme un forcené la barre d'espacement de ce pauvre Oric, qui n'en demandait pas tant. Et plus l'on tarde, plus l'exploit devient improbable, car l'indicateur de fatigue vire au rouge, et pour maintenir les haltères, il faut fournir un effort de plus en plus important. Les épreuves, très différentes les unes des autres, le sont aussi pour la façon de jouer. Une qualité appréciable pour ce logiciel relativement simple mais parfaitement réussi, qui offre en plus la possibilité soit de jouer contre l'ordinateur, soit contre un partenaire.

Superstar Challenge : pas trop fatigué ? Fort bien, vous allez maintenant vous mesurer avec Brian Jacks dans une série de huit épreuves. Du moment que votre total reste supérieur au sien, vous n'êtes pas obligé de le battre à chaque épreuve. Si c'est le cas, il ira s'entraîner et reviendra plus fort pour une nouvelle joute amicale. Le 100 mètres ne nécessite qu'une grande rapidité du poignet. Pour la natation, en plus de l'agitation forcée du joystick, veillez à respirer quand le programme le signale. Dans le cas contraire, votre vitesse s'effondre complètement. Pour la course cycliste, même mouvement du poignet, mais vous devez aussi passer vos vitesses. Rien ne sert en effet de pédaler à toute allure si vous maintenez un petit développement. Le

canoë est déjà un peu plus difficile. Vous payez à toute vitesse, tout en restant dans votre couloir. Si vous commencez à dévier, vous devez alors payer du même côté plusieurs fois de suite pour recentrer le bateau. Les quatre épreuves suivantes sont plus particulières. Ainsi pour le football, vous dribblez balle au pied autour de quatre cônes, puis, arrivé devant la cage, tentez de marquer un but. Le gardien n'est



Super Star Challenge pour Spectrum

pas infallible mais arrête cependant un certain nombre de buts. C'est sur les côtés que vous avez le plus de chance de le tromper. Vous voici maintenant aux barres parallèles. Pas d'exercices de voltige ici. Réunissez simplement le plus d'« appui-tendu »

possible en une minute. Appuyez sur le bouton de tir pour changer la direction de votre mouvement. Restons dans la gymnastique. Toujours en une minute, accomplissez le plus de mouvements « jambes groupées-jambes tendues » en inclinant la manette de jeu plusieurs fois du même côté jusqu'à ce que votre athlète ait effectué la moitié du mouvement. Pratiquez alors la même chose de l'autre côté pour le faire revenir



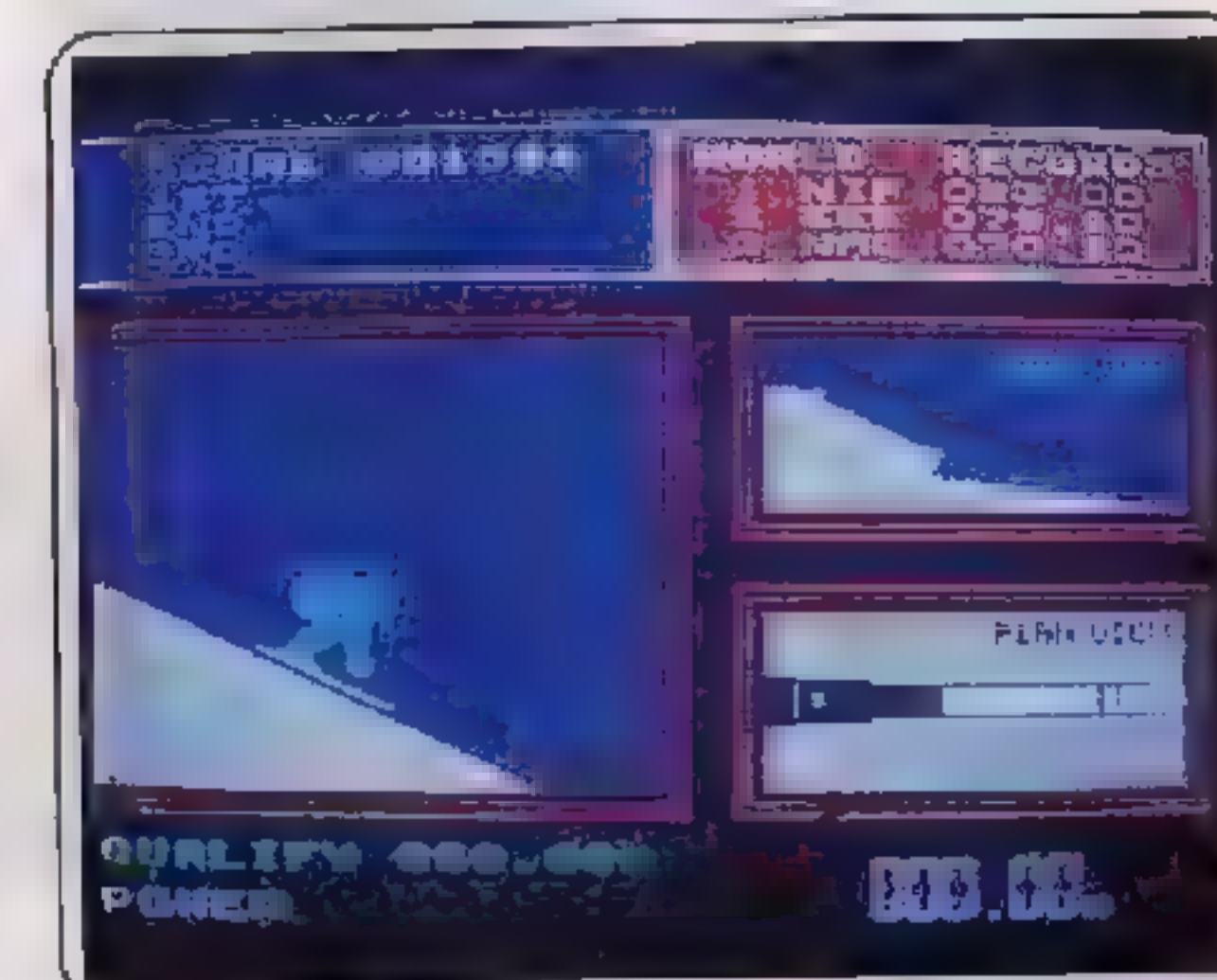
Super Star Challenge pour Spectrum

à sa position de départ. Enfin dernière épreuve, le tir à l'arc. Pour commencer, sélectionnez la vitesse du vent qui conditionne celle de la cible. Au moment opportun, appuyez sur le bouton de tir pour commencer à incliner l'arc (jusqu'à 5° environ), puis réappuyez pour faire partir la flèche.

Bien entendu, vous devez tenir compte du temps que met celle-ci pour arriver sur la cible. Cette dernière épreuve est celle que nous préférons. Le bruitage est correct sans être excellent. L'animation et le graphisme sont moyens. Les sports proposés sont assez variés mais les possibilités de chaque épreuve trop limitées.

Daley Thompson's Supertests : en route pour une nouvelle série d'épreuves. Là encore, vous devez réussir à chaque fois à vous qualifier, mais vous disposez cependant de trois possibilités d'échecs. Pour la première journée, commencez par un concours de tir au pistolet. Vous déplacez la mire horizontalement et verticalement, mais attention à ne pas dépasser la cible car vous ne pouvez pas revenir en arrière. De plus, la cible ne reste en place que quelques secondes, et vous n'avez pas beaucoup de temps pour ajuster votre tir. Vient ensuite la course cycliste. Ici, il suffit de bouger la manette le plus rapidement possible pour gagner. Le plongeur de haut vol est un peu plus fin. Prenez votre élan sur le tremplin en appuyant sur le bouton de tir à l'instant où le tremplin est le plus incliné vers le bas, puis faites effectuer à votre plongeur le maximum de rotations en l'air grâce à l'agitation de la manette. Surtout veillez bien à ce qu'il entre dans l'eau la tête

la première. Pour la dernière épreuve de la journée, vous vous retrouvez sur les pentes neigeuses pour un slalom géant. Prenez votre élan en bougeant rapidement la manette, puis appuyez sur le bouton de tir pour transférer le contrôle de direction. Il ne vous reste plus qu'à passer chaque porté. Votre vitesse dépend de votre direction par rapport au sens de la pente. Vous êtes aussi ralenti si vous accrochez une



Daley Thompson's Supertests pour Spectrum

porte. Prenez garde à bien passer chacune d'entre elles, car dans le cas contraire, vous êtes disqualifié. Passons maintenant à la seconde journée. Tout d'abord l'aviron. Là encore, actionnez la manette le plus rapidement possible. Un bonus supplémentaire vous est accordé si



Vos athlètes pixelisés s'animent sous l'effet de votre pianotage rageur.

vous battez l'ordinateur. Arrive l'épreuve des pénalités. Prenez l'élan maximum, puis tirez en appuyant sur le bouton. La durée d'appui conditionne la hauteur du tir. Il vous faut réussir trois buts au moins sur cinq



Daley Thompson's Supertest pour Spectrum

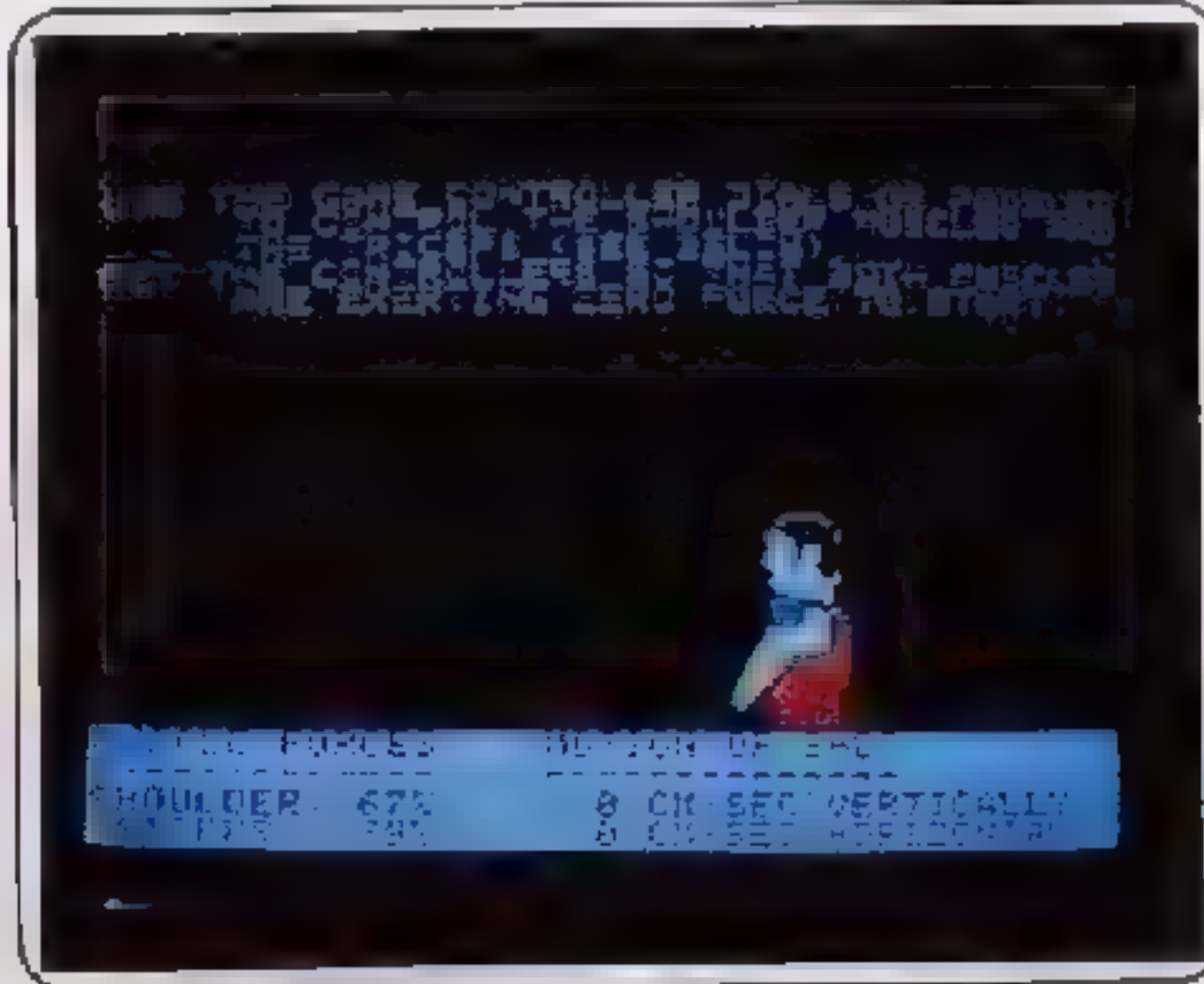


Daley Thompson's Supertest pour Spectrum

essais. Le mieux est de viser l'un des coins de la cage pour tromper le gardien. Voyons ensuite le saut à ski. Dès que le signal retentit, bougez la manette rapidement pour donner de la vitesse au skieur. Arrivé au bord du tremplin, appuyez sur le bouton pour décoller (attention à la faire à temps pour que le saut soit validé). Le moment de la reprise de contact est le plus difficile et il vous faut amortir juste au bon moment. La dernière épreuve est une lutte à la corde. Tout d'abord sélectionnez l'un des neuf adversaires. Votre but : l'amener à franchir sa limite en tirant plus fort que lui sur la corde. Il vous faut un poignet de fer pour remporter cette épreuve face aux plus costauds. Le graphisme, l'animation et les bruitages sont corrects. En revanche les possibilités de chaque épreuve sont trop limitées et se bornent le plus souvent à une agitation forcée du joystick.

Olympic Decathlon : ce logiciel propose les dix épreuves exactes du Decathlon. Un à six joueurs s'y affrontent. Avant de commencer, il est possible de s'entraîner au préalable à l'une des disciplines. Notons que ce jeu se joue surtout au clavier, ce qui n'est pas trop gênant car celui de l'Apple

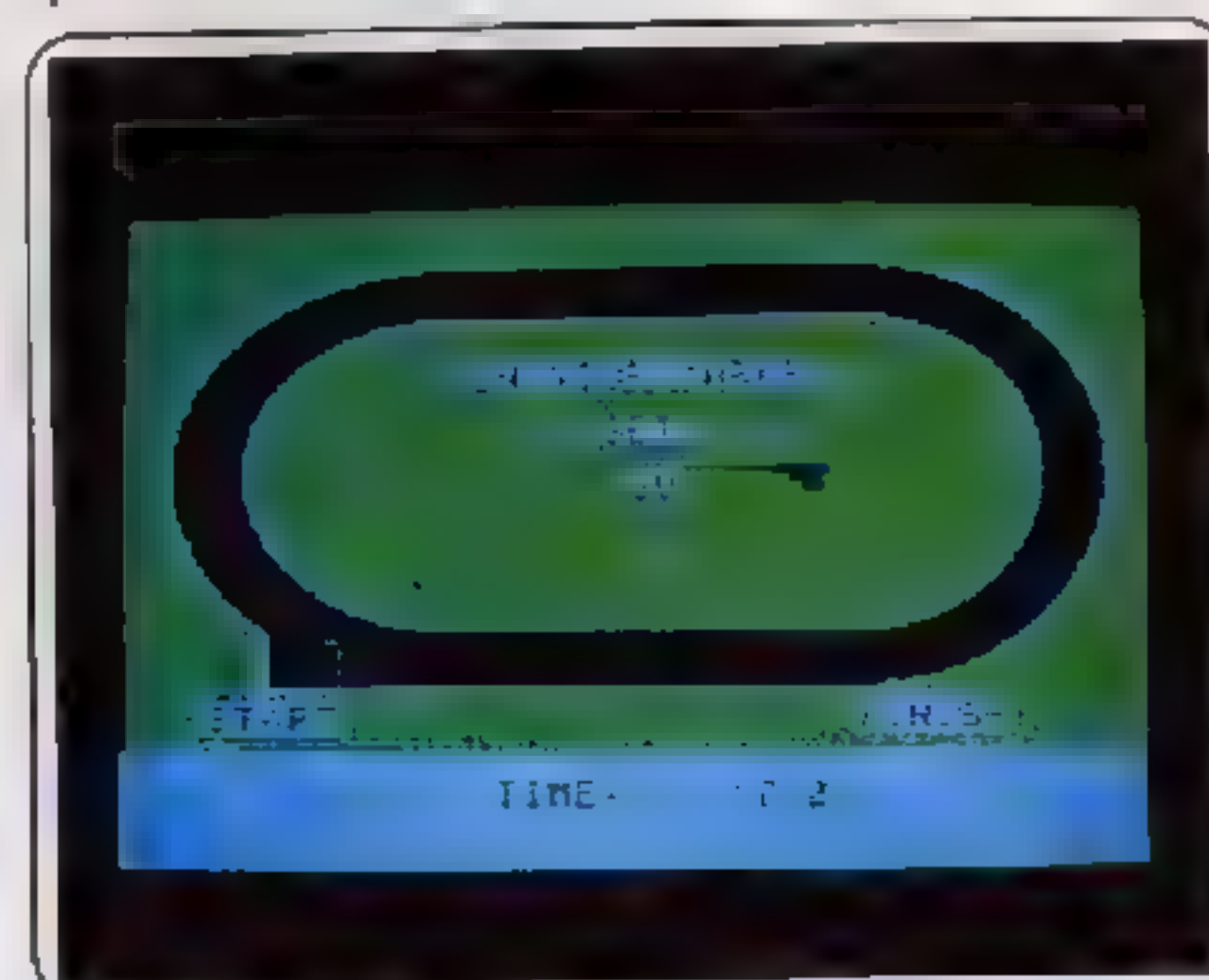
est correct. Le système de score est celui de l'épreuve olympique. Commençons par le 100 mètres : pianotez le plus vite possible. Pour le saut en longueur, vous choisissez la vitesse de course, puis vous lancez votre athlète. Faites-lui prendre son appel avant qu'il ne morde et libérez-le dès que son angle de saut avoisine 45 degrés. Le lancement du poids est très différent et se dirige à la manette. Vous contrôlez la poussée des muscles du bras et de l'épaule. Pour que tout aille bien, il faut qu'au moment où le poids part, ces deux poussées soient sensiblement égales. Vous aurez sans doute besoin de quelques essais avant d'en comprendre le fonctionnement. La technique du saut en hauteur est similaire à celle du saut en longueur, mais cette fois votre angle doit être bien sûr plus proche de la verticale. La barre est élevée automatiquement tant que vous n'avez pas échoué à trois essais successifs, mais il est possible de passer directement les qualifications si vous êtes sûr de vous. Le 400 mètres requiert un pianotage de longue durée qui met vos pauvres muscles à



Olympic Decathlon pour Apple

rude épreuve. Surtout conservez suffisamment d'énergie pour terminer sans encombre. Le 110 mètres haies exige une coordination remarquable. Chaque jambe est contrôlée par l'un des boutons de la manette. Pressez-les alternativement, au moment où le pied correspondant touche le sol. Pour sauter, maintenez la pression sur le bouton. Vous pouvez accrocher autant de haies que vous le voulez, au détriment bien entendu de votre capital temps. En revanche, s'il vous arrive de rentrer de front dans deux haies, vous êtes disqualifié. Le lancement du disque est l'épreuve la plus difficile. Tout d'abord, choisissez votre vitesse de rotation (une vitesse faible est plus facile, mais votre disque va moins loin). Puis commencez à tourner sur vous-même. Dès que vous avez accompli cinq tours, lâchez le disque en veillant à ce que vous soyez face à l'ouverture de la cage. A la vitesse maximale, cela tient du prodige, car votre athlète tourne à une allure vertigineuse. Le saut à la perche vous réserve aussi pas mal de surprises. Choisissez la longueur de votre course d'élan et l'endroit où vous tenez votre perche. Plus vous la tenez près de l'extrémité, plus vous avez

de mal à vous élever, mais plus aussi vous franchissez ensuite la barre facilement. Pianotez à vitesse maximale pour prendre votre élan, puis appuyez sur une touche pour planter la perche (prévoyez le temps que cela mettra), appuyez sur une autre touche pour pousser sur la perche et poursuivre votre montée, enfin pressez une dernière touche pour lâcher la perche avant qu'elle ne percute la barre. Autant vous dire que vous risquez d'y perdre votre latin,



Olympic Decathlon pour Apple

même à la première hauteur. Passons maintenant au lancement du javelot. Courez à toute allure, puis inclinez votre javelot à 45 degrés et lancez-le avant de mordre sur la ligne. Enfin dernière épreuve, le 1 500 mètres. Ne vous affolez pas, vous n'avez pas à pianoter sur cette longueur. En fait, vous ne contrôlez que la direction de votre course. Ce n'est pourtant pas si facile et il faut éviter de le faire sortir de la piste, toucher son concurrent ou même revenir sur ses pas. Si ce logiciel est maintenant dépassé en ce qui concerne le graphisme et l'animation, l'intérêt du jeu, lui, demeure entier car les épreuves sont variées et demandent tout autant vitesse que coordination.

Les dieux du stade : Paris, année 1992, Jeux Olympiques sur le plus grand stade de France... Pour participer aux quatre épreuves de ce programme, deux joueurs sont attendus par une foule venue nombreuse. 100 mètres, 400 mètres, saut en longueur et saut en hauteur, le decathlon est bien loin ! Pour jouer contre l'ordinateur ou contre votre voisin, branchez vos joysticks et musculez-vous les jambes. Stratégie limitée, tout se passe au poignet... Si *Les dieux du stade* ne peuvent en aucun cas être comparés aux programmes sur *Commodore*, *Atari* ou *Apple*, dont nous parlons par ailleurs dans ce dossier, il faut tout de même saluer ce logiciel pour la diversité qu'il apporte à la ludothèque Thomson. Simulation sportive plus ludique que réaliste, les épreuves ne comportent pas de particularités essentielles. Le graphisme reste moyen, l'animation du joueur est relativement bien rendue.

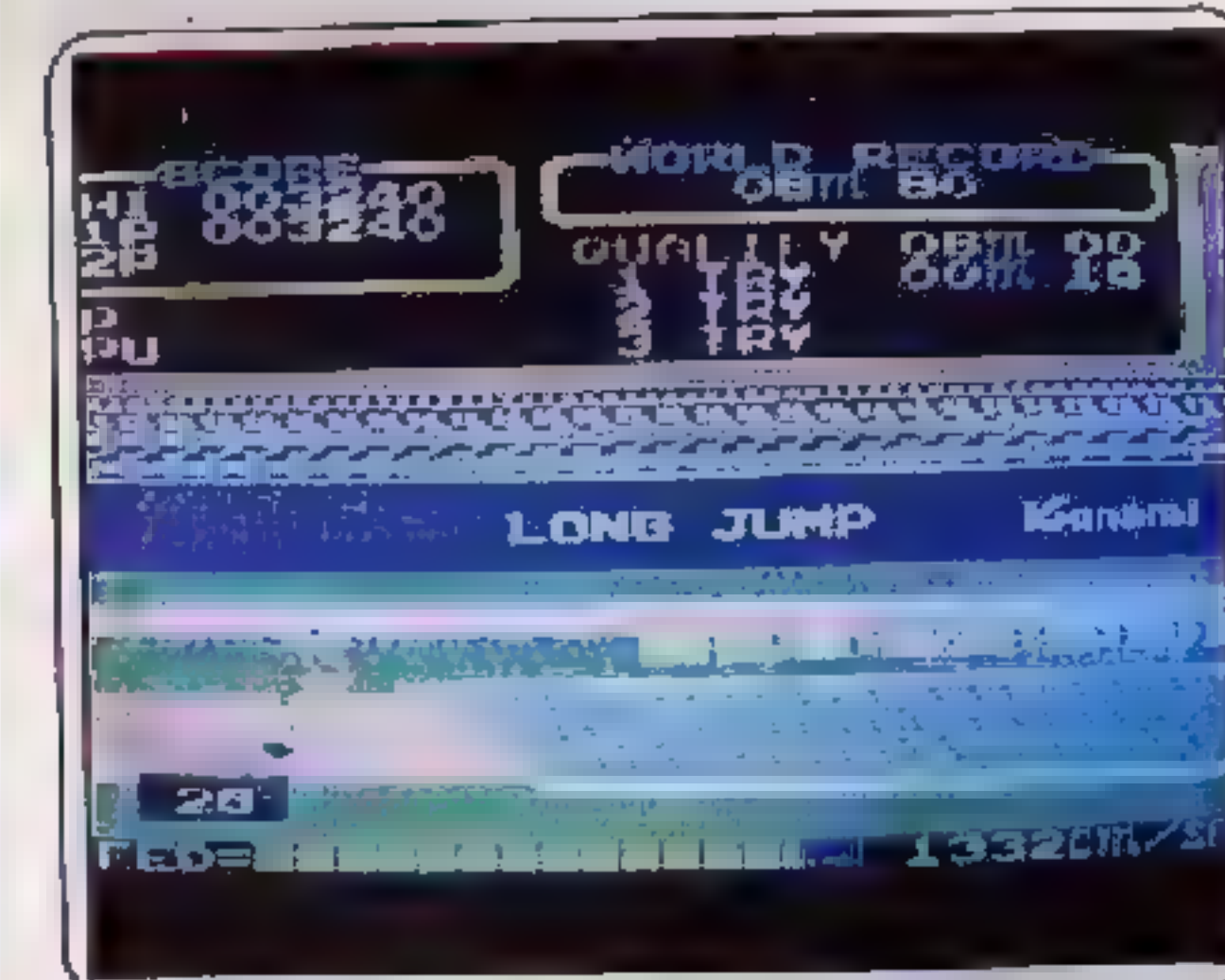
Les épreuves de 100 et 400 mètres font apparaître à l'écran une piste double graduée tous les dix mètres. Les deux concurrents sont sur la ligne de départ. Dès



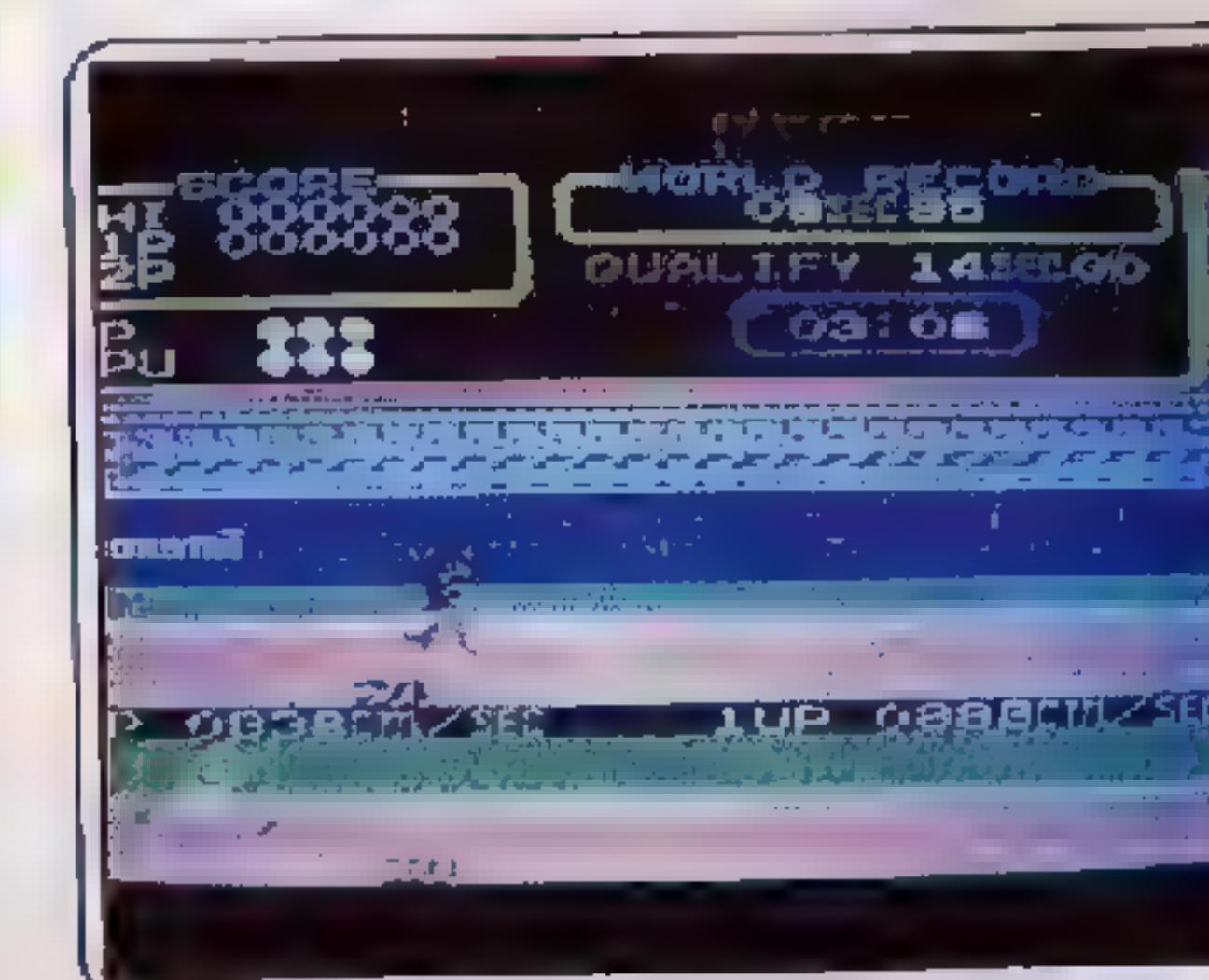
Dessin Jérôme Teseyre

l'envoi, à vous de manier le plus rapidement possible votre joystick. Gauche, droite, gauche, droite... pas de technique particulière. L'effort est éprouvant lorsqu'il s'agit du 400 mètres et les crampes ne tardent pas à durcir votre avant-bras. L'ordinateur est un adversaire efficace qui sait doser son effort. De la foulée tranquille au sprint final, il vous faudra cependant le battre durant ces deux épreuves pour ne pas être disqualifié. En effet, il ne s'agit pas ici de traiter l'une ou l'autre des épreuves au gré de votre plaisir ou... de votre forme ! La partie enchaîne d'elle-même les quatre phases du jeu : si vous parvenez à vous qualifier dans chacune d'elles, vous êtes amené à concourir de nouveau : les scores à effectuer augmentent ainsi progressivement jusqu'à la disqualification de l'un des joueurs. Mais revenons sur le stade : il s'agit maintenant du saut en longueur. Si la prise d'élan répond au même maniement que la course, l'angle de saut reste à définir. C'est à l'abord de la barre de marque qu'il faut vous élaner. Pressez la gâchette du joystick et maintenez-la jusqu'à obtenir l'angle voulu. Le saut peut atteindre les dix mètres mais seul un entraînement intensif peut

perspective. L'épreuve n'en sera que plus ardue puisqu'il est alors difficile de juger de la « profondeur » de la barre ou du tapis... Si l'animation ne présente rien de bien exceptionnel, il faut tout de même noter le réalisme du comportement des joueurs à la fin de chaque épreuve. En effet, tandis que le vainqueur salue la foule, le malheureux perdant pique une véritable crise de nerfs et frappe le sol des mains et des pieds. Une note d'humour bienvenue.

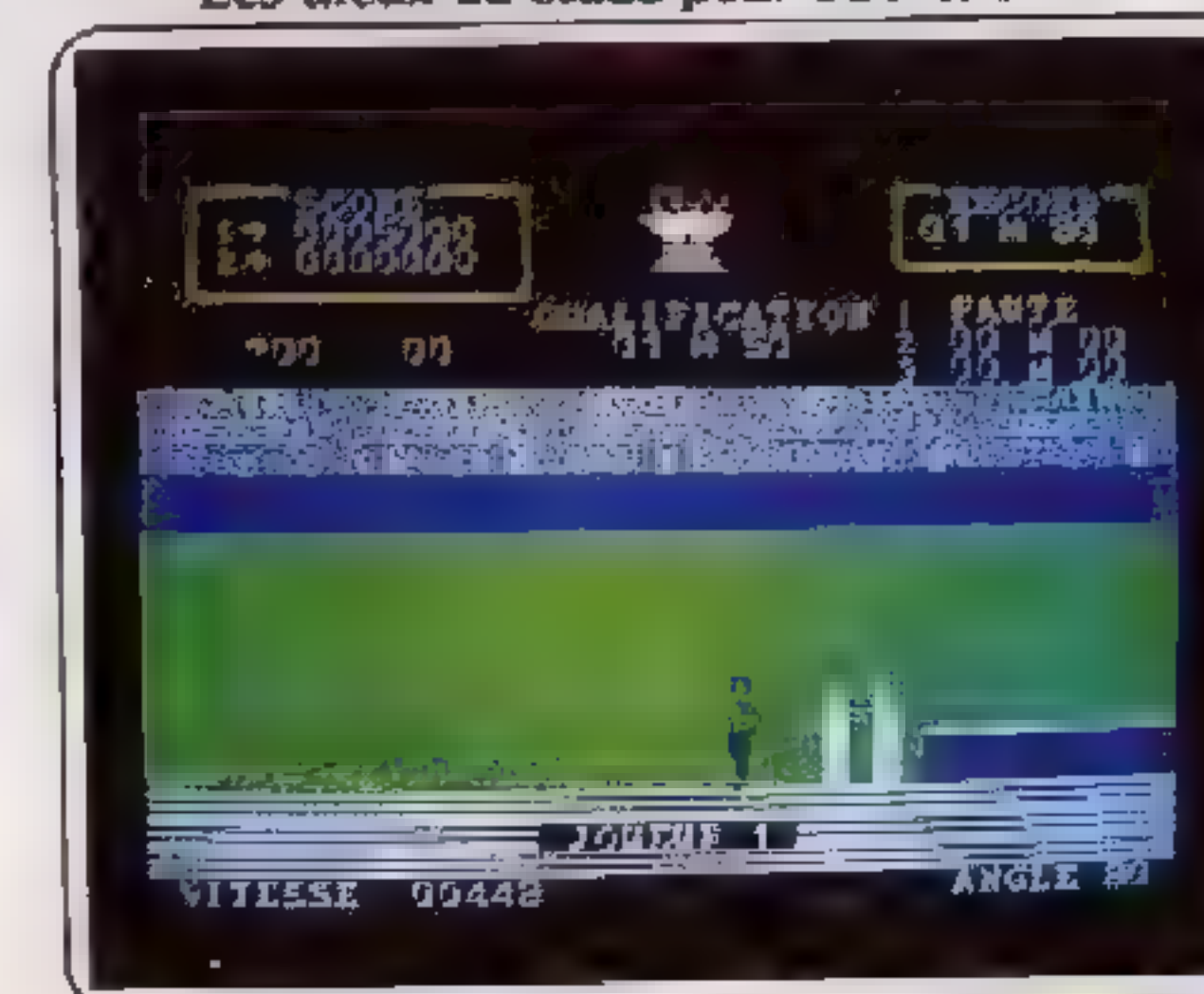


Track and Fields 1 et 2 pour M.S.X.



vous conduire à de tels scores. Pour les trois essais mis à votre disposition, toute la difficulté réside donc dans la précision de votre appel. Attention, prenez garde à ne pas « mordre » la ligne et à ne pas afficher un angle de saut trop élevé. Même technique en ce qui concerne le saut en longueur. Pas de perche, il s'agit d'un saut dorsal du plus bel effet. Sprint puissant pour la prise d'élan, l'angle de départ est peut-être encore plus important que pour le saut en longueur. Le terrain est, dans cette épreuve, vu dans un profil plat, sans

Les dieux du stade pour T07 et M05

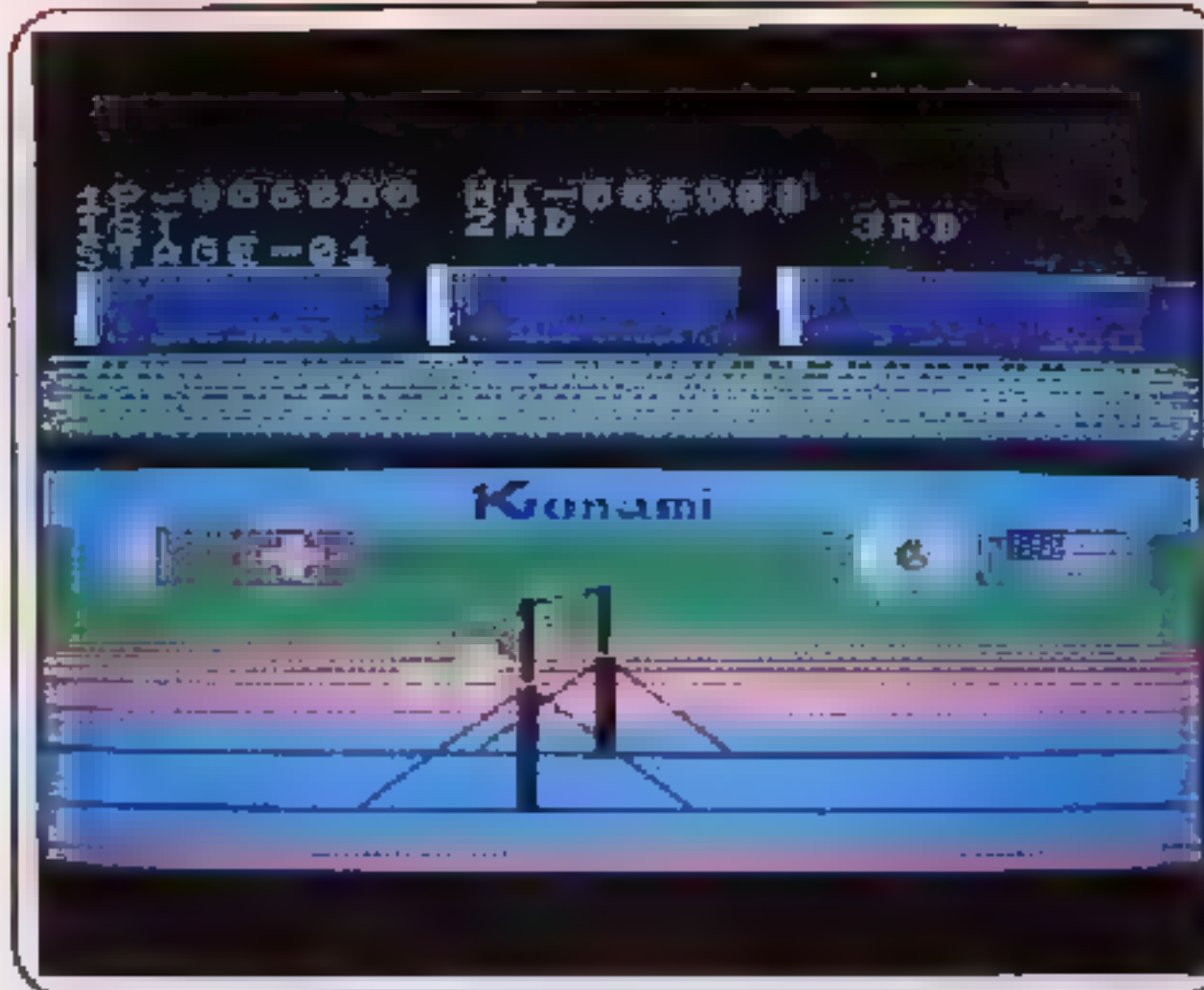


Track and Fields 1 et 2 : ces deux programmes recouvrent un ensemble de huit épreuves olympiques. Sur une présentation analogue à celle du logiciel *Hypersports*, le premier tableau vous permet de définir le nombre de joueurs (un ou deux) ainsi que le choix du maniement (joystick ou clavier). Vous voici maintenant prêt à affronter les dures lois du stade. Ici, c'est la compétition qui prime : les épreuves se déroulent dans un ordre défini et seule la qualification à chacune d'elles vous permet d'accéder à la totalité des sports présentés. *Track and Field 1* vous invite tout d'abord à courir le 100 mètres : par simples pressions gauches et droites du joystick, la foulée du joueur atteint bien vite son maximum. L'animation graphique, quelque peu saccadée, donne au participant une course des plus rigides... Maniement identique en ce qui concerne le 400 mètres : comme toujours, il s'agit ici de ménager son souffle et d'éviter la crampe fatidique ! Les deux épreuves de cette première cartouche laissent une place tout aussi importante à la course de vos champions. En effet, qu'il s'agisse du saut en longueur ou du lancer de marteau, la prise d'élan représente 50 % de la difficulté globale de l'épreuve.

Huilez bien vos joysticks et remportez la médaille d'or

Pour le saut, tachez de ne pas « mordre » la ligne de marque... L'angle de votre appel dépend de la fréquence de pression sur la gâchette du joystick : les 45° sont bien entendu toujours aussi efficaces. Si le marteau tournoie déjà autour de vous, sachez que le principe de lancement répond aux mêmes nécessités que l'épreuve précédente. Il ne sera donc pas trop difficile, avec un peu d'habitude, de se qualifier dans cette dernière phase de jeu.

La cartouche *Track and Fields 2* propose pour sa part quatre nouvelles épreuves en stade : 110 mètres haies, lancer de javelot, saut en hauteur et 1 500 mètres. Les deux épreuves de course sont la réplique exacte du précédent programme. Pour l'épreuve d'endurance, n'oubliez jamais d'alterner la foulée tranquille et le sprint vengeur... C'est le seul moyen de ne pas arriver sur les genoux. Le 110 mètres haies manque quelque peu de réalisme notamment en ce qui concerne le passage des obstacles. La jambe levée a en effet souvent tendance à « traverser » la haie. Pour le lancer de javelot, l'angle de jet est de nouveau le seul point délicat de l'épreuve. Le saut en hauteur s'agrément, quant à lui, d'un superbe passage dorsal du plus bel effet. Si les qualités de ces deux programmes ne sont pas sensationnelles, la compétition qui s'y développe donne à l'ensemble une ambiance plus ludique que stratégique. Huilez bien vos joysticks et vous remporterez sans aucun doute la médaille d'or...



Hyper Sport 1 et 2 pour M.S.X.



Hypersports 1 et 2 (pour M.S.X.) : nouvelle version de *Hypersports* pour M.S.X. Le programme est réparti ici sur deux cartouches. Si *Hypersports 2* reprend trois épreuves similaires aux versions *Spectrum* et *Commodore* (tir au pigeon, tir à l'arc et haltérophilie) le programme de *Hypersport 1* fait apparaître trois épreuves nouvelles. Même présentation graphique : vous voici dans la piscine olympique,

vous lancer du haut du plongeur. Si l'animation graphique n'est pas des meilleures, la durée du plongeur bat tous les records. Prise d'élan, rebond, la suite tient plus de l'acrobatie que de l'exploit physique. Les membres du jury sont fort sévères et il vous faudra prendre bien des risques pour obtenir un score honorable.

Retour au gymnase pour le trampoline et la barre fixe. Dans le dernier cas, prenez tout d'abord quelques tours d'élan puis tachez d'enchaîner le maximum de figures. Le maniement du joystick est sans surprise et ne laisse qu'une piètre place au réalisme de l'action. Pour réussir votre « sortie », il importe avant tout de retomber sur vos pieds. En cas d'insuccès, un « roulé-boulé » vous fera valser à l'autre bout du gymnase... On aurait de même attendu plus de réalisme pour l'épreuve trampoline. Ce dernier ne rebondit jamais à l'écran, et ce, quelque soit la virulence de vos sauts acrobatiques. Les figures proposées sont sensiblement identiques à celles du plongeur : extension, saut périlleux, etc.

Ces deux logiciels retracent donc à peu près l'ensemble des épreuves présentées dans la version *Spectrum*. L'animation y demeure fort simple et seules les mimiques de nos athlètes apportent un petit plus dans le domaine de la simulation sportive.

Hypersports : encore une dure journée de compétition en perspective ! Et ici pas question de laisser tomber un sport quitte à faire des prouesses au suivant. En effet, à chaque épreuve, vous devez réussir un score minimum pour avoir le droit de disputer l'épreuve suivante. Au fur et à mesure du jeu, il devient de plus en plus difficile de se qualifier et vous aurez bien du mérite si vous y parvenez dès le début.

Tout commence par la natation. Pour faire avancer votre nageur, faites alterner les mouvements droite-gauche du joystick le plus vite possible. Il vous faut aussi respirer de temps à autre en appuyant sur le bouton de tir et cela au moment où le programme le demande. Si vous le faites trop tôt, votre nageur s'arrête tranquillement pour respirer tout son saoul : si vous le faites trop tard, il s'arrête aussi mais par manque d'oxygène cette fois. La seconde épreuve est le tir au pigeon (amis écologistes, ne vous inquiétez pas, ils sont d'argile !). Les cibles venant de droite ou de gauche doivent être tirées au moment où l'une de vos mires mobiles, qui les centrent automatiquement, est dessus. Si vous réussissez un sans faute, vous pouvez tenter la supercible sous les ovations de la foule en délire. Passons maintenant au saut de cheval. Prenez votre élan en appuyant sur le bouton de tir. Dès que vous êtes sur le bord du tremplin, sautez sur le cheval d'arçon. Puis attendez que votre gymnaste soit en appui vertical sur les mains et libérez-le. Actionnez ensuite la manette le plus rapidement possible de droite à gauche pour lui faire effectuer des rotations en l'air. Au moment

de la reprise au sol, veillez bien sûr à ce qu'il atterrisse sur ses pieds. Dans le cas contraire, il risque de rouler à terre un bon moment ou d'arriver sur la tête et de rebondir plusieurs fois. C'est certes très amusant mais votre score s'en ressent.

Cette épreuve demande une solide coordination et est assez difficile, comme les suivantes d'ailleurs. C'est maintenant l'épreuve du tir à l'arc. Après avoir sélectionné la vitesse de la cible mouvante, vous devez appuyer sur le bouton de tir pour lâcher la flèche et maintenir la pression jusqu'à ce que l'angle de départ avoisine cinq degrés. Bien entendu, il faut tenir compte du temps que met la flèche pour arriver sur la cible. Un vrai casse-tête qui nécessite un sérieux entraînement. Vous disposez heureusement de trois jeux de huit flèches. N'hésitez pas à sacrifier le premier pour vous régler. Pour le triple saut, vous courez en agitant la manette. Puis arrivé le plus près possible de la ligne de départ, appuyez sur le bouton de tir pour le faire sauter et ne le relâchez que lorsque l'angle de saut est égal à 45 degrés. Comme il y a trois sauts, vous devez bien évidemment effectuer cette manœuvre trois fois de suite, à intervalles rapprochés. La dernière épreuve enfin est l'haltérophilie. Agitez le joystick pour donner de la



Hypersports pour Spectrum

force à votre concurrent et appuyez sur le bouton pour augmenter l'élévation. Si vous êtes parvenu à monter les haltères, surtout n'arrêtez pas d'actionner la manette tant que les trois juges n'ont pas donné leur accord.

Le bruitage est correct et les graphismes et l'animation de qualité (on voit même les moustaches de l'athlète bouger au gré du vent pendant la course qui précède le saut de cheval !). Ce logiciel, particulièrement difficile dans les épreuves finales est l'un des meilleurs pour le *Spectrum* car il dispose de possibilités étendues et demande une coordination remarquable et non un simple mouvement de poignet.

Decathlon (Activision) : âgé lui aussi de presque deux ans, le *Decathlon* d'Activision présente bien mieux que celui distribué par Ocean. Pour dix épreuves sportives analogues à son concurrent direct, ce logiciel marque un point quant à l'animation graphique des joueurs. En cérémonie d'ouverture, point de flamme olympique ou de lâcher de colombes. Deux athlètes parcourent côte à côte la piste principale du stade, nous laissant apprécier au passage les qualités graphiques du programme. Si sept des épreuves font appel à la course, qu'il s'agisse d'épreuves de distance ou de prise d'élan, il semble en effet primordial que la foulée de nos champions soit à la hauteur... C'est le cas pour *Decathlon*.

Le pas est souple, les bras balancent sans à-coup et le bruit des crampons qui frappent le sol n'a pas été oublié. Tandis que défient, dans un scrolling classique, la piste et les gradins, le sommet de l'écran est réservé à la sélection des données du jeu : nombres de participants (1 à 4) mais surtout sélections des épreuves. Fort heureusement, on n'est ici nullement « obligé » de pratiquer d'entrée de jeu les dix épreuves prévues au programme. Pour un entraînement judicieux, choisissez plutôt l'option « one event » qui vous permettra d'approcher chaque sport de façon plus instructive.

GAME OVER

Il faudrait être fou pour dépenser plus !...

SÉLECTION DE NOËL

THOMSON

ANDROÏDE.....	190
ANIMATIX.....	250
AQUA 7.....	1379
ASSDESASS.....	350
CARTABLE NIV. 8.....	285
CORPS HUMAIN.....	150
CUBE.....	295
DICTÉE ÉLECTRONIQUE.....	150
EUROSPACE (disquette).....	475
FBI.....	190
FOX.....	155
INVASION.....	160
KARATE.....	190
LA GESTE D'ARTILLAC.....	350
LAS VEGAS.....	250
LES DIEUX DU STADE.....	150
MANDRAGORE.....	250
MICROSCILLO.....	250
ORDINADOMI.....	250
PILOT.....	160
RELANCE.....	988
VIN SUR VIN.....	270

MSX

6 BEST SELLERS.....	129
MONKEY ACADEMY.....	189
ALPHA SQUADRON.....	189
ATHLETIC LAND.....	189
BLAGGER.....	75
BOULDER DASH.....	130
TEX traitement de texte.....	350
CUBE initiation basic.....	295
FORTH.....	235
HARVEY SMITH JUMPING.....	130
HUNCHBAK.....	69
LONE RUNNER.....	250
MANDRAGORE.....	250
MASTER OF THE LAMP.....	99
SORCERY.....	120

COMMODORE

SUMMER GAMES 2.....	119
FIGHTING WARRIOR.....	119
FRANKY GOES TO HOLLY.....	137
IMHOTEP.....	139
KARATEKA.....	139
MANDRAGORE (disk).....	297
RACING DESTROYER.....	196
SCARABEUS (disk).....	169
SCARABEUS (K7).....	139
SKYFOX.....	139
THEY SOLD MILLION.....	99
WHO DARES WINS 2.....	99
WINTER GAMES.....	99
10 BEST SELLERS.....	159
SORCERY.....	119
MY CHESS 2.....	119
WAY OF EXPLOD FIST.....	119

AMSTRAD

MANDRAGORE.....	250
3D VOICE CHESS (disquette).....	198
BAD MAX.....	190
BATTLE BEYOND THE STAR.....	137
DATAFILE 2 (disquette).....	229
DEVIL CROW K7.....	109
DUNDARACH.....	130
FIGHTER PILOT.....	99
FRANCK BRUNO'S BOX (disk).....	175
MANDRAGORE (disk).....	297
MATH DAY.....	97
METRO 2018.....	179
MONTY ON THE RUN.....	99
RAID.....	120
ROCKY HORROR SHOW.....	130
SORCERY.....	135
TALES THE AN ARABIAN.....	130
THE HOBBIT + livre français.....	229
THEY SOLD MILLION.....	99
THEY SOLD MILLION (disk).....	160
WORLD SERIE BASE BALL.....	95

PROMOTIONS SPÉCIALES

AMSTRAD

BEACH HEAD.....	130
BEACH HEAD (disk).....	196

SPECTRUM

BEACH HEAD.....	99
RAID OVER MOSCOW.....	99
DARK STAR.....	97

COMMODORE 64

BEACH HEAD.....	127
COMBAT LEADER.....	183
BEACH HEAD 2.....	130
SENTINEL.....	129
DAM BUSTER.....	129
SUPER ZAXXON.....	124

ATARI

BRUCE LEE.....	180
SUPER ZAXXON.....	180
UP'n DOWN.....	130
ZAXXON.....	180
DROP ZONE.....	124
F 15 STRIKE EAGLE.....	190
FORT APOCALYPSE.....	140
MIG ALLEY ACE.....	130
SPITFIRE ACE.....	124
STRIP POKER.....	130
SPY'S DEMISE.....	147

Tous les logiciels de la colonne ci-dessus bénéficie d'une réduction de 15 %.

Nous disposons aussi de logiciels sur APPLE, ORIC et SPECTRUM, catalogue sur demande.

Pour tous les fans d'AMSTRAD

COMPILATION (10 BEST SELLERS).....	159
3D VOICE CHESS (disquette).....	189
ALIEN 8.....	120
BOULDER DASH.....	115
CODE NAME MAT 2.....	95
DALEY THOMSON DECATHLON.....	100
DOPPLE GANGER.....	96
ELIDON.....	109
FIGHTER PILOT (disquette).....	175
FIGHTING WARRIOR.....	95
FRANCK BRUNO'S BOXING (K7).....	110
HARD HAT MACK.....	155
HIGWAY ENCOUNTER.....	129
JUGGERNAUT.....	95
JUMP JET français.....	135
MASTER OF THE LAMPS.....	124
STARION.....	125
TASWORD (disk 6128).....	399
WAY OF EXPLODING FIST.....	130
WIZARD LAIR (amst/664).....	122
CODE NAME MAT 2 (disk).....	155
DATA BASE.....	155
DEFEND OR DIE.....	97
DEVIL CROW (disk).....	163
DRAGONTOUR.....	120
FORTH.....	229
GHOSTBUSTER.....	120
JAMMIN.....	140
JET SET WILLY.....	95
NIGHT LORE.....	125
LOGO.....	225
METRO 2018 (disk).....	220
SLAP SHOT.....	109
RED HARROW (disk).....	198
SORCERY + (disk).....	215
SUPER PIPELINE 2.....	114
SUPER PIPELINE 2 (disk).....	159
WIZARD LAIR (disk).....	155
ZEN assembleur.....	225

ACCESSOIRES

CABLE MAGTO AMST 664/6128.....	58
CABLE JOYSTICK THOMSON.....	74
PROLONG. AMSTRAD 664/6128.....	113
STYLO OPTIQUE AMSTRAD DISK.....	438
LIVRE MANDRAGORE.....	45

PRIX T.T.C.

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : **GAME OVER**
9 rue Franklin 69002 LYON - Tél. 78.42.12.82

NOM :

Adresse :

Ordinateur utilisé :

TITRES :

PRIX :

Port 15 F (gratuit si + de 3 logiciels)

15 F

TOTAL :

A vos marques, prêts... Envolez-vous vers la victoire

Les épreuves de course, tout d'abord, sont au nombre de quatre. 100 mètres, 110 mètres haies, 400 mètres et 1500 mètres. La première d'entre elles présente une double piste de sable rouge. Pas de starting-



Decathlon pour C 64

block, les deux participants attendent le coup d'envoi comme suspendus sur un pied... Dès le signal, maniez votre joystick de gauche à droite le plus rapidement possible. Un indicateur de vitesse et votre chronomètre, situés à la base de l'écran, témoignent de votre effort. Si la foulée est superbe, le martèlement des chaussures sur la piste constitue le seul et unique bruitage. Pas d'acclamation de la part de la foule, ce n'est pas toujours bien encourageant. Il faudra créer vous-même l'ambiance pour donner plus de réalisme à l'affaire ! Le score est ici totalisé aux points et, pour ce qui est du jeu contre l'ordinateur, ce dernier reste bien longtemps le meilleur. Le saut de haies présente lui aussi les mêmes particularités de jeu. Départ analogue, votre course sera donc entrecoupée de pressions sur la gâchette du joystick à l'approche de chaque obstacle. Très bonne animation pour ce type de sauts. Le balancement de la jambe est réaliste au possible. Un seul petit défaut : pas de « faux-départ ». Il est même conseillé de « mouliner » avant le coup d'envoi afin de « préparer » votre énergie... Si ces deux épreuves sont relativement courtes et n'apportent rien d'extraordinaire dans le maniement du joystick, le 400 mètres et, surtout, le 1500 mètres sont de véritables épreuves d'endurance. Graduée tous les 100 mètres, la piste semble vraiment interminable. Le jeu y gagne en réalisme puisqu'il vous faut, à présent, doser votre effort de façon judicieuse. Le jeu contre l'ordinateur sera ici des plus décevants. En effet, votre infatigable partenaire affiche pratiquement tout au long de la course une vitesse maximale, exploite insupportable aux humains que nous sommes. Par contre, pour le jeu à deux, le réalisme atteint son apogée : concentration, maîtrise de soi, à vous de démoraliser l'adversaire afin qu'il perde du terrain...

De la rapidité de votre course dépend aussi votre succès aux épreuves de saut. Saut en longueur, tout d'abord, où après une prise d'élan de 30 mètres, il suffit de presser au dernier moment la gâchette du joystick pour atteindre les six ou sept mètres. Attention à la ligne de marque ! Quelques centimètres trop en avant, et tout est à recommencer. La beauté du saut reste convaincante. On aurait cependant attendu un peu plus de réalisme quant à la chute dans le sable. Cette lacune est bien vite comblée par le saut en hauteur. Ici, pas de perche, il s'agit bien d'un « sauté sur le dos ». Même prise d'élan, la barre se situe à 1,2 mètre pour les premiers essais. Le mouvement est magnifique : une extension, torsion dorsale puis retombée sur le tapis mousse... un délice. Si la barre grimpe de 20 centimètres à chacun de vos succès, la prise d'élan prend peu à peu toute son importance. En effet, la distance d'appel doit être relative



à votre vitesse sans quoi vous heurtez la barre. Technique et tactique, à vous de voir... Même stratégie en ce qui concerne le saut à la perche, une épreuve des plus ardues pour ce décathlon. L'élan, tout d'abord, doit être particulièrement vigoureux. Une pression sur le bouton de tir abaisse votre perche qui vient se planter dans le sol. Mais encore faut-il savoir presser de nouveau la gâchette, et ce au bon moment. Dans ce cas, vous lâcherez la per-



Decathlon pour C 64

che et passerez dorsalement la barre, comme un véritable artiste.

Il intervient bien moins de stratégie dans les épreuves de lancers. Qu'il s'agisse du poids, du disque ou du javelot, votre succès dépend uniquement de la vigueur de votre élan. Le jeu en perd un peu d'intérêt, même si l'animation reste toujours correcte, tant pour le joueur que pour la trajectoire du projectile.

S'il ne peut en aucun cas rivaliser avec des logiciels plus récents et plus complets, le *Decathlon* d'Activision reste bien placé dans les rangs de la simulation sportive. Un logiciel qui vieillit plutôt bien.

Hes Games : le tableau de présentation de ce logiciel donne un aperçu des possibilités sportives qui vous sont offertes. De l'haltérophilie au tir à l'arc, sept épreuves vous permettent de tester vos capacités : endurance, force, précision. Seuls les athlètes « complets » auront droit à la médaille... Alors, que le meilleur gagne. Sur le menu principal, définissez tout d'abord le nombre de joueurs ainsi que la couleur des différents maillots. Les épreuves, commençons par le classique 100 mètres : sur la piste unique de ce grand stade, le pied bien calé sur les starting-blocks, attendez la fin du compte à rebours pour vous élaner. Pas de faux départ, vous n'avez que trois essais. Coup d'envoi...

Le joueur démarre dans un sprint puissant, avant même que vous n'ayez actionné le joystick ! En effet, *Hes Games* a la particularité d'animer lui-même le joueur. Rassurez-vous, vous aurez cependant votre rôle à tenir car, si vous n'aidez pas à la course, le score obtenu sera des plus minables (12 secondes pour le 100 mètres...) Le joystick bien en main, vous allez maintenant faire le maximum. Par pressions gauches et droites, tâchez de « mouliner » le plus vite

GAME'S

VELIZY 2

centre commercial niveau bas - 34.65.18.81

le plus grand choix de jeux

une équipe spécialisée qui vous informera et vous conseillera

DES PRIX
COMPÉTITIFS

CONSOLES ET CARTOUCHES
MATTEL-INTELLIVISION • CBS COLECOVISION

CARTOUCHES ATARI VCS 2600

ÉCHECS ET JEUX ÉLECTRONIQUES

LOGICIELS

AMSTRAD • COMMODORE • THOMSON • SPECTRUM • ATARI • ORIC

JEUX TRADITIONNELS • JEUX DE RÔLE • WARGAMES • CASSE-TÊTES

Les chasseurs de micro attaquent

Ils sont déjà cinq. Epris d'indépendance, ce sont les kids de la micro et de tout ce qui tourne autour. Redoutables, depuis plus de dix ans, leur univers, c'est l'informatique. Leur volonté : être les premiers à découvrir les meilleurs matériels et les tout nouveaux logiciels.

Les chasseurs de micro, rejoignez-les.



CERO

12 rue Gouvieux
60500 CHANTILLY
44.58.18.09



MBP

36 A. Daumesnil
75012 Paris
43.42.21.20



Microfolie's

4, rue André Chénier
78000 Versailles
30.21.75.01



VERNON

107, rue Carnot
27200 Vernon
32.21.36.55



ilsa

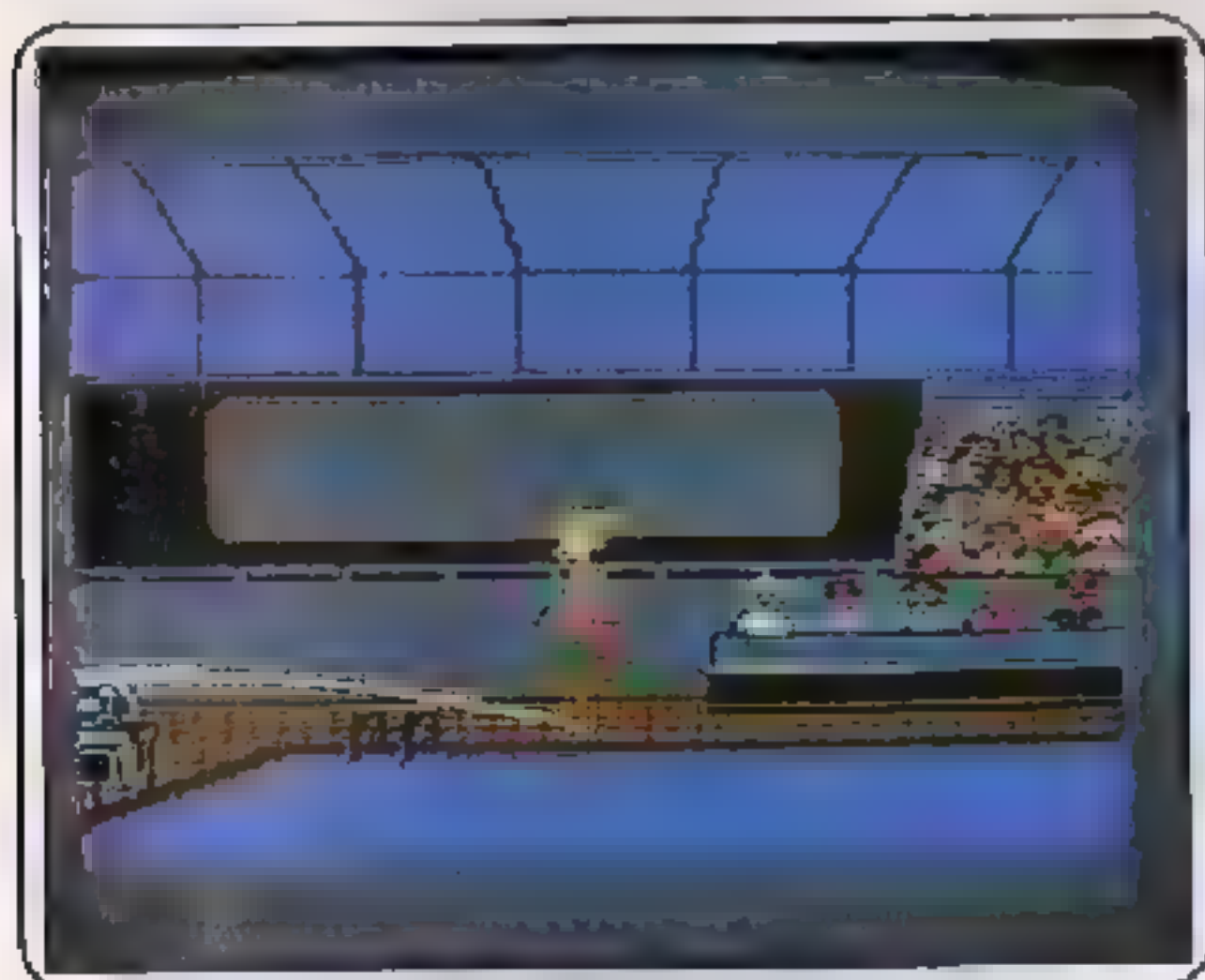
7, rue de Verdun
27000 Evreux
32.31.16.32

Concentration, puissance, exploit : la foule vous acclame

possible. Les applaudissements de la foule, ininterrompus quelque soit votre allure vous y encouragent vivement ! Même scénario en ce qui concerne le 110 mètres haies. Là aussi, l'ordinateur gère par lui-même la course et le saut. Les débutants feront même des scores inférieurs à la normale s'il font tomber toutes les barres. Car, lorsque vous prenez en charge le maniement du joueur, sachez doser vos appels afin de ne pas tomber sur la haie. Celle-ci peut « plier » à votre passage mais sa chute n'est vraiment pas bien vue des membres du jury. L'animation de la course et du saut de haies est parfaite. Le mouvement, régulier et sans « coupures » donne à l'ensemble tout le réalisme nécessaire. Vous voici maintenant bien échauffé. L'épreuve du saut en longueur réclame autant de concentration pour la prise d'élan



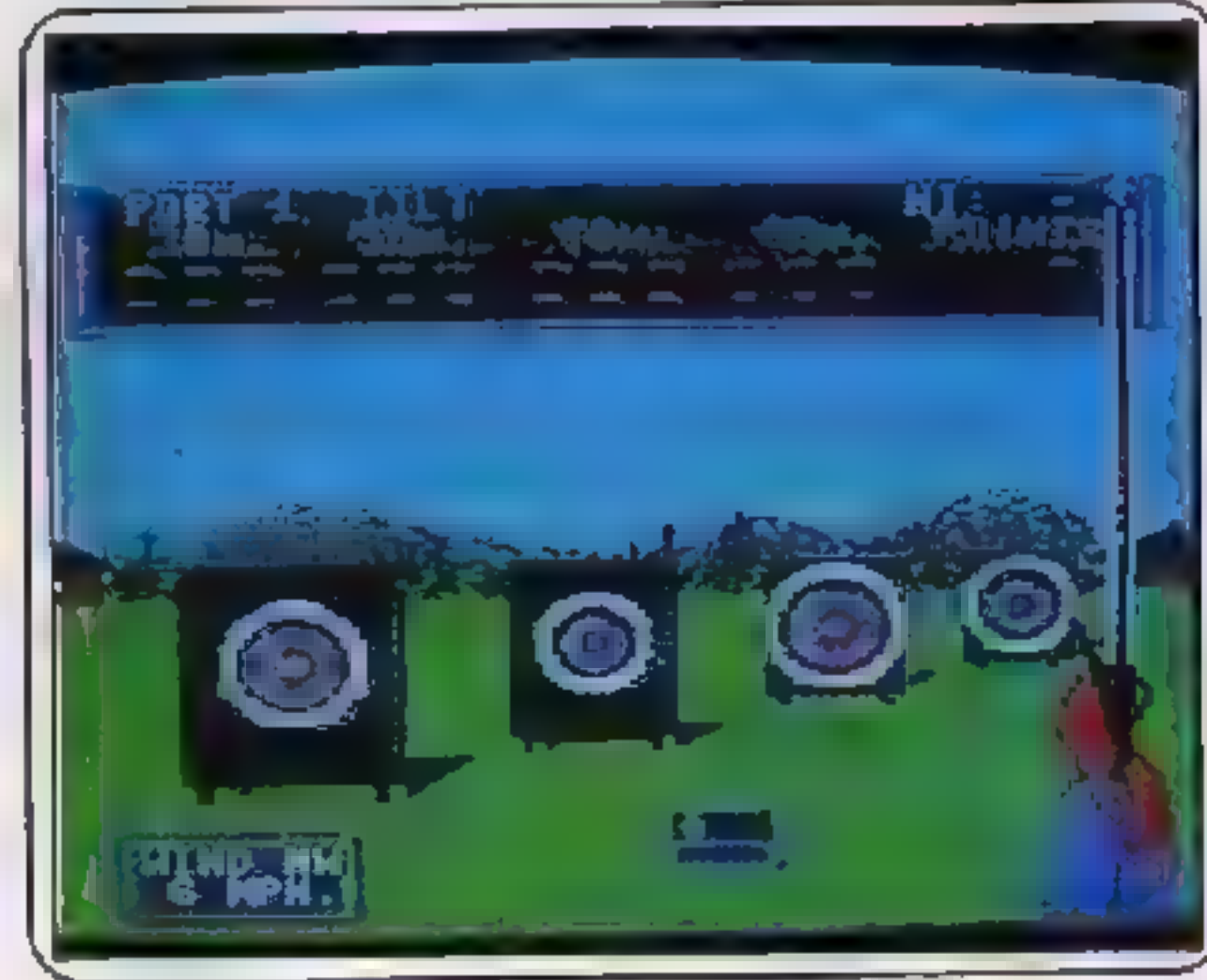
double de celui de la magnifique nageuse blonde qui va, pour vous, se mettre dans le bain... Prise d'élan, poussez à fond vers le bas puis vers le haut afin d'augmenter le rebondi sur le bout du plongoir. Une fois dans les airs, il ne tient qu'à vous de tourner ou de virevolter pour enfin entrer dans l'eau le plus « finement » possible. De la « pin-up » au « tas de muscles », le passage n'est pas toujours agréable... Mais, il s'agit maintenant d'haltérophilie, un sport où la grâce laisse place aux biceps ! De 25 à 300 kilos, bienvenue aux gros bras. En trois temps, trois mouvements : le premier pour hisser les haltères au niveau des épaules, le second pour le « resserrage » des avant-bras, le troisième enfin pour l'extension finale. Si cette épreuve est servie par un graphisme superbe, le réalisme de l'animation n'en n'est pas pour autant atténué. Les mouvements de l'athlète simulent parfaitement l'effort. Si les haltères retombent au sol et si notre malheureux « monsieur muscle » laisse pendre ses moustaches de dépit ou d'amertume, sachez qu'il est inutile d'alourdir vos joysticks. De l'autre côté de l'ordinateur, c'est une épreuve de finesse



Hes Games pour C 64



Hes Games pour C 64



Hes Games pour C 64

que pour le saut en lui-même. La disposition de la piste est judicieuse : elle s'étend sur le terrain, vue de trois quart, ce qui permet de visualiser le saut dans un gros plan des plus efficaces. Après avoir pressé la gâchette du joystick au niveau de la limite de marque, il est nécessaire de pousser le manche vers l'avant afin d'augmenter la portée de votre effort. Prenez garde, de même, à ne pas retomber en arrière, ce qui diminuerait votre score de quelques bons cinquante centimètres.

L'enthousiasme de la foule en délire est un réel plaisir. Les champions victorieux lèvent les bras et se fendent d'un large sourire avant de rejoindre la piste de tir à l'arc. Concentration maximale, doigté et précision, c'est là sans aucun doute la phase la plus délicate du programme. D'une traction arrière du joystick, la flèche se place et la corde se tend. Il s'agit ensuite de viser l'une des quatre cibles (plus ou moins éloignées) dans le viseur de votre arme. L'arc

est bien lourd et le vent qui souffle maintenant sur le champ de tir rend la tâche particulièrement ardue. Il faut de même tenir compte de la direction et de l'intensité du vent pour corriger, à la visée, la précision du tir. Côté animation, tout est parfait. La flèche fend l'air et vient percuter la cible avec beaucoup de réalisme. Trois tirs sur chacune des quatre cibles : de quoi vous métamorphoser en un Robin des Bois des temps modernes.

L'épreuve suivante se déroule dans la piscine olympique. Vous l'avez deviné, il s'agit du plongeon artistique. Cocktail réussi de force et de souplesse, il s'agit comme toujours de ne pas éclabousser les membres du jury. Après avoir défini le type de plongeon à effectuer (avant, arrière, retourné...), choisissez le coefficient de difficulté de votre futur exploit. Cette dernière manœuvre permet de multiplier son score de façon intéressante, en cas de succès bien entendu ! Le charme de l'épreuve se

et de synchronisation, où la tête sert bien plus que les épaules. Pour ces deux séries d'épreuves épuisantes (levée directe ou épaulée) à pratiquer en fin de jeu de préférence, sachez rester modeste. Il vaut mieux lever 25 kilos que s'en prendre dix fois plus sur les orteils... Qu'on se le dise !

Summer Games : lorsque *Summer Games* a fait son apparition sur les écrans français, il y a déjà presque deux ans, il a suscité chez tous un vif élan d'admiration. Graphisme, animation, choix des épreuves, ce logiciel surpassait aisément tous ces concurrents et se plaçait en tête des simulations sportives. Jamais dépassé, juste complété par *Summer Games II*, ce programme reste d'un grand intérêt en ce qui concerne les sports proposés.

Après la cérémonie d'ouverture, bien connue de tous les musclés de la micro (cf : *Summer Games II*), *Summer Games* vous invite à participer à huit épreuves olympi-

**Place aux biceps...
Après la souplesse, la
force et l'endurance !**



ques. La qualité du programme vient sans aucun doute de la richesse des techniques utilisées et des qualités que réclame un tel logiciel. Ainsi, chaque sport a sa particularité, tant en ce qui concerne le maniement du joystick que sur la présentation graphique de l'épreuve.

Finis les 100 mètres, 110 mètres haies, 400 mètres, 1 500 mètres,... qui, sous couvert de présenter quatre phases de jeu différentes, n'offrent qu'une répétition lassante du même mouvement de joystick. Ici, tout est pesé, structuré : du stade à la piscine, du tir à l'assiette au gymnase, les huit épreuves existent bel et bien, faisant appel à toutes vos qualités.

Sous les acclamations d'une foule enthousiaste, vous avez défini, ainsi que vos sept partenaires, les couleurs sous lesquelles vous allez courir. Les deux pistes du stade s'étendent sur l'écran. C'est l'épreuve du 100 mètres qui va commencer. A vos mar-

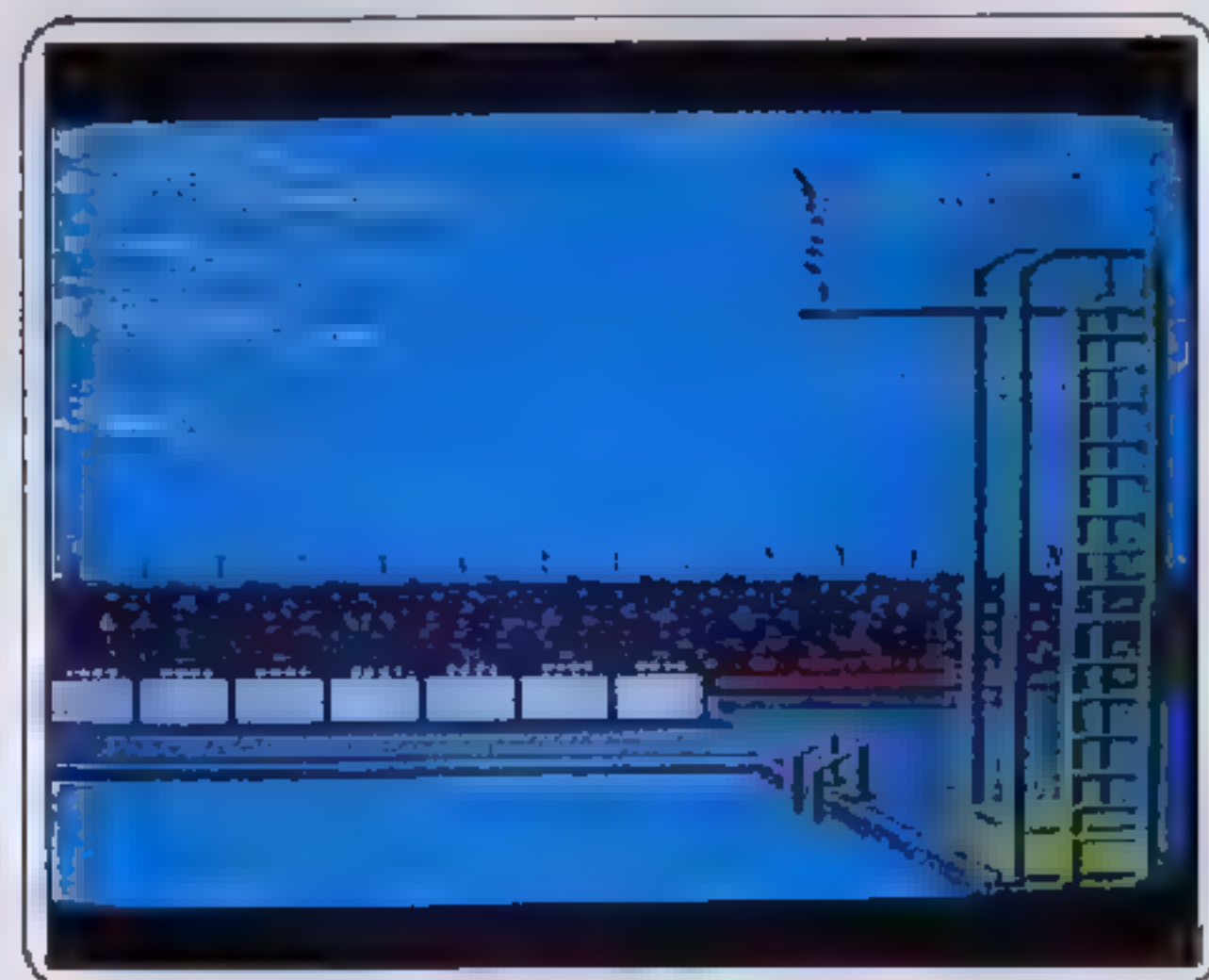
ques... Vous connaissez la suite ! Dans une animation graphique réussie, le sprint des deux adversaires se commande au joystick. Départ à la gâchette, la foulée doit être rythmée, bien régulière. Inutile de casser votre joystick, il est plus judicieux de bien observer les pas de votre athlète et de manier le manche en accord avec ceux-ci. Le but de cette technique est de développer une stratégie dans la course où n'intervient pas uniquement la rapidité. Notons de même que le faux départ est sanctionné par la perte d'un essai.

Plus collectif, le quatre fois 400 mètres relais s'appuie sur le même raisonnement. Le passage du « bâton » doit être précis. C'est généralement la mauvaise synchronisation des deux équipiers qui engendre la plus grande perte de temps. Dans le cas où vous joueriez seul, l'ordinateur va mettre à votre disposition son propre athlète. Il n'est pas imbattable, rassurez-vous, et il encou-

rage votre effort, plus en fait qu'il ne pose de problème. Ces deux épreuves ont leur équivalence dans le domaine de la nage. 100 mètres nage libre ou relais, vous voici sur le plongoir de cette piscine olympique. Même compte à rebours, le départ doit être très précis. Si le maniement des joysticks est identique sur terre et dans l'eau, sa précision est peut-être plus importante encore pour la nage car elle gère tout à la fois l'entrée des bras dans l'eau et leur poussée. Le crawl puissant des athlètes est d'un réalisme captivant. Les « demi-tours plongés » en fin de largeur sont superbes. Pour le relais, la même synchronisation est nécessaire entre les différents joueurs. Ce sera, sans aucun doute, le point le plus délicat



Summer Games pour C 64



Summer Games pour C 64

de votre compétition. Retour au gymnase avec l'épreuve du saut de cheval. La ravissante demoiselle qui va concourir pour vous vient s'échauffer. Concentration, une pression sur la gâchette donne le départ. Deuxième pression pour sauter sur le tremplin, les mains se posent sur le cheval... Le reste est une question d'équilibre ! Première technique de base, maintenez, après le saut, le joystick en arrière. Le style est classique, mais, au moins, vous retombez sur vos deux jambes... et serez noté environ cinq points (ce qui n'est pas si mal !). Pour les adeptes de la haute voltige, le saut retourné s'obtient par une pression droite ou gauche du joystick juste après la prise d'élan. Nous voici déjà à six points... Pour le reste, à vous de voir ! L'équilibre de la demoiselle est servi avec réalisme. Ce n'est jamais le hasard qui régit vos chutes et, après un entraînement intensif, vous

Passez d'un sport à un autre avec la rage de vaincre

serez vite à même d'effectuer de véritables prouesses ! Prouesses aussi, sur le stade avec le saut à la perche.

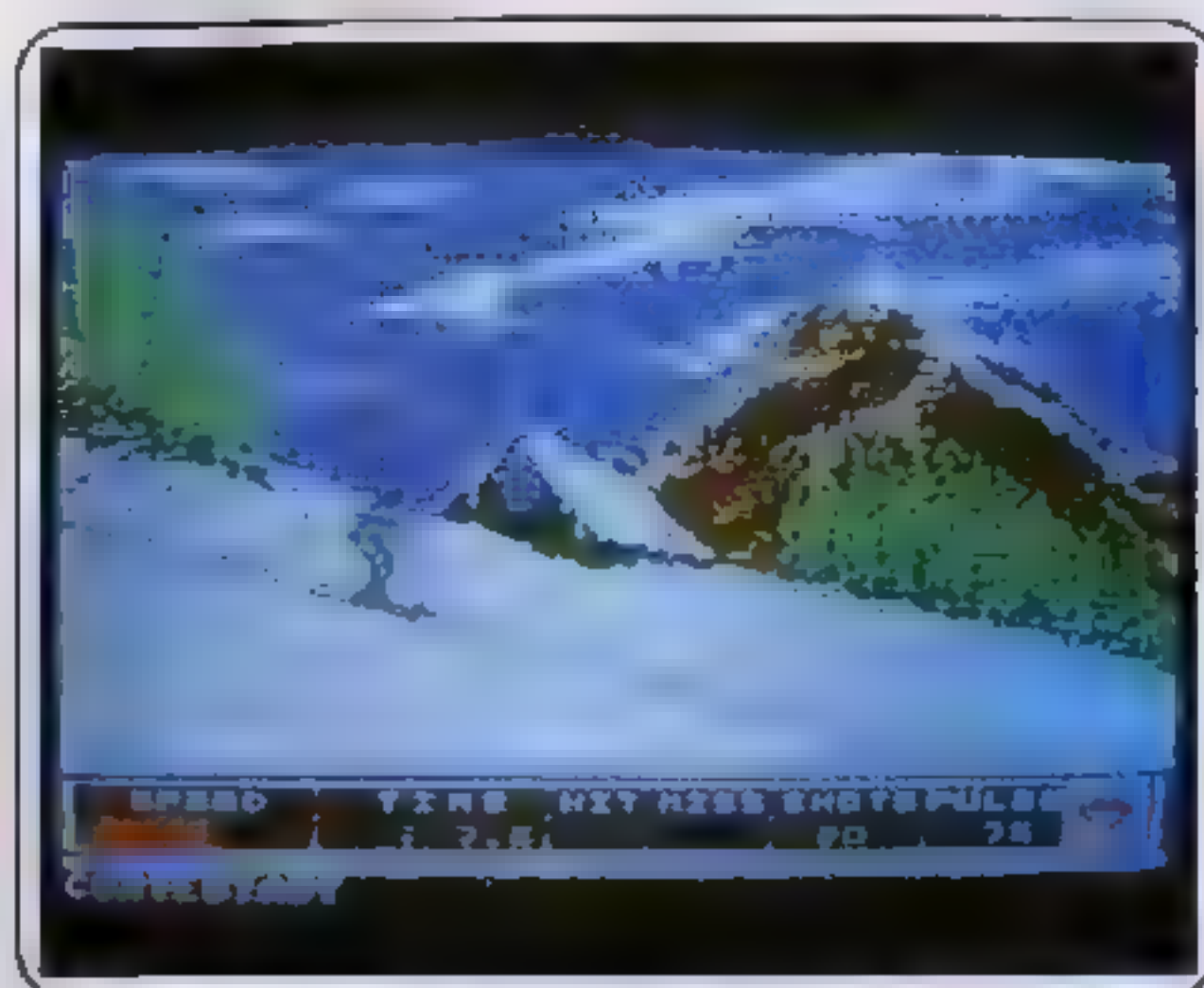
Après avoir défini la hauteur de saut pour votre premier essai (de 4 à 6,2 mètres) et votre prise de perche (en bout, médium ou rapproché), pressez la gâchette du joystick. La prise d'élan est automatique : le reste des opérations demande en revanche une grande précision de maniement. Le saut se décompose ainsi en trois phases : abaissement de la perche, extension puis lâcher de la perche. Ces trois manœuvres se commandent respectivement par une traction arrière du joystick, une poussée avant puis une pression sur le bouton de tir. L'enchaînement peut paraître simple, il n'en est rien en réalité. Le positionnement de la perche au sol nécessite bien des essais, le maniement du joueur dans les airs dépend bien entendu de votre prise d'appel et de la hauteur de la barre transversale. Cette épreuve fait preuve d'un grand réalisme : la perche ploie sous l'effort, la chute de l'athlète sur le tapis est une véritable œuvre d'art !

Précision et réflexe plutôt que simple effort physique, le « tir à l'assiette » se déroule en dehors du stade (sécurité oblige !) Vu de l'arrière, le champ de tir contient un demi-arc de cercle de huit postes de tir. Sur l'écran, le curseur de votre arme se déplace à l'aide du joystick. Le fusil est bien lourd, aussi sera-t-il fort difficile de régulariser son maniement, de préciser votre tir. Pour chaque poste, deux à trois séries d'assiettes lancées : lorsqu'une seule assiette est projetée, il est difficile de l'atteindre. Mais quand le jet est de deux assiettes, cela devient réellement une prouesse d'agilité et de concentration. Bien entendu, vous n'avez droit qu'à une seule cartouche par projectile et ceux-ci débouchent parfois simultanément des deux côtés de l'écran. Sur un total de vingt-cinq assiettes, un score de quinze sera déjà fort appréciable...

Si l'éclatement des assiettes touchées est réaliste, les éclaboussures occasionnées par vos superbes plongeurs ne le sont pas moins. Retour à la piscine pour cette dernière épreuve olympique : un plongeur, un jury de sept personnes... Vous avez le choix entre quatre plongeurs différents : face, arrière, retourné ou inversé, à vous de définir ensuite votre mouvement dans les airs. Les quatre positions de base du joystick permettent quatre positions de jambes et de bras qui vont de l'extension complète au regroupement maximum. Si l'harmonie de votre saut a son importance, il importe surtout de ne pas éclabousser les membres du jury ! Tâchez de rentrer dans l'eau le plus « finement » possible. Pas de « bombe », pas

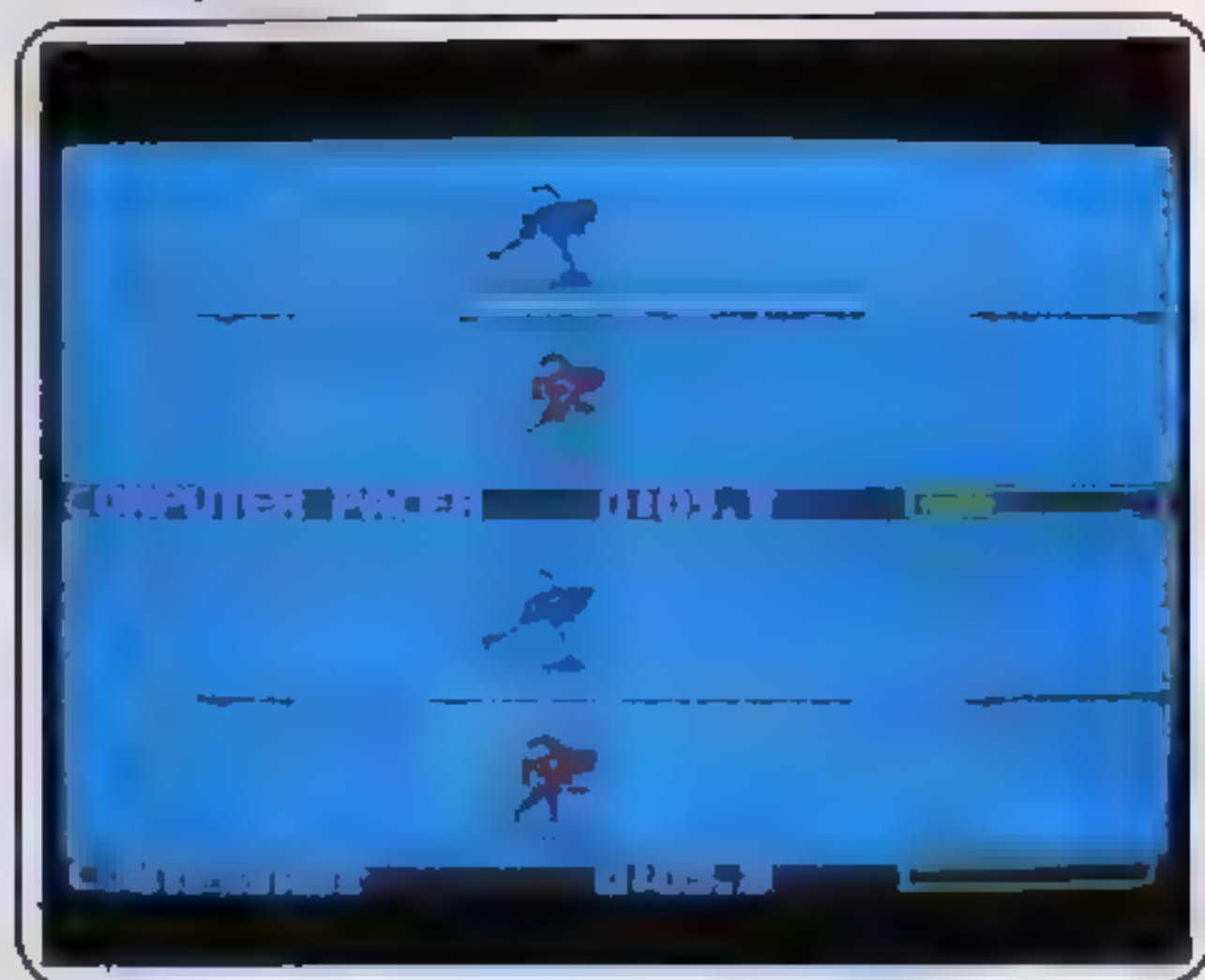
de « plat », seule l'extension finale, pour peu qu'elle soit bien maîtrisée, déclenchera les applaudissements de la foule. Et si votre succès fait l'unanimité, peut-être entendrez-vous l'hymne national de votre pays, suprême remerciement après tant d'efforts.

Winter Games: après les jeux d'été, voici les jeux d'hiver. Si la flamme olympique brûle de nouveau au centre du stade, les monts enneigés qui pointent à l'horizon



Winter Games pour C 64

vous invitent à participer à sept nouvelles épreuves. C'est au Canada que se déroulent ces nouveaux Jeux Olympiques. Le stade est couvert de neige, les huit participants ne vont pas tarder à se réchauffer... Le menu général de cette nouvelle production Epyx est identique à celui de *Summer Games*. Outre la compétition d'un ou plusieurs sports, l'option « practice » vous permettra d'adapter votre adresse et votre stratégie à tous ces jeux d'hiver.



Winter Games pour C 64

Première série d'épreuves, le patinage sur glace. Qu'il soit artistique ou purement sportif, il tient une place importante dans le déroulement du programme. En effet, trois épreuves font appel à vos dons de patineur : les deux premières se déroulent sur une patinoire géante.

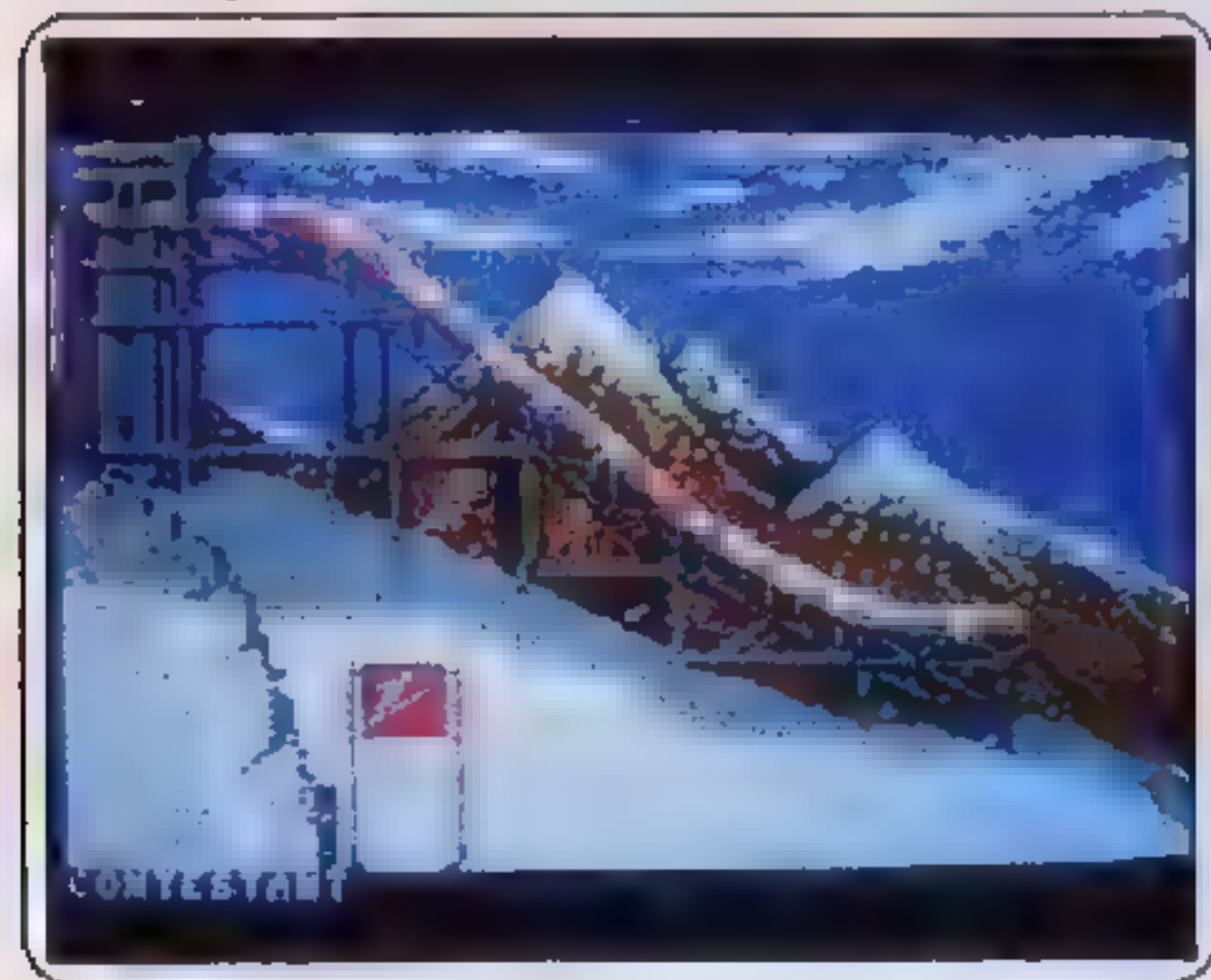
Pour créer votre propre chorégraphie, le joystick commande neuf instructions de figures qui seront tout d'abord fort difficiles à contrôler. Deux options sont au programme : figures imposées et mouvements libres. Dans le premier cas, il vous faut enchaîner sept mouvements dans l'ordre qui vous semble le meilleur. Mais gare aux chutes ! Si le graphisme est d'une qualité remarquable, le réalisme de l'animation ne doit pas faire oublier les risques de faux pas. Sur une musique appropriée, l'enchaînement des diverses passes ne s'avère pas toujours judicieux. Les arbitres sont parfois sévères, la foule toujours enthousiaste. Si cette épreuve ne dure qu'une minute, vous bénéficiez de deux fois plus de temps pour votre enchaînement libre. Tandis que le mouvement de base (patinage classique) est automatique, à vous de contrôler vos sauts périlleux, vos extensions ou pirouettes. Le système de notation de ces deux épreuves est particulièrement complexe. Les passes rapportent de deux à cinq points, les chutes ou pertes d'équilibre abaissent du même nombre de points votre score final. Aussi faut-il savoir user de simplicité plutôt que d'agrémenter chaque figure d'un « quatre fers en l'air » ! Pour ceux qui préfèrent la vitesse, *Winter Games* propose bien entendu une épreuve de patinage sur piste. Pour atteindre la vitesse maximale de 30 miles/heure, il vous faut manier vos patins de façon rythmée. Le corps penché à l'extrême, la tête pointée vers l'avant, le pas de course est ici très bien rendu. Un petit regret, la taille res-



Les jeux olympiques se succèdent, gare au surmenage

treinte des joueurs pose parfois problème en ce qui concerne le maniement du joystick. Mettez vos lunettes, un coup à gauche, un coup à droite, il faut savoir rester en phase. Côté bruitage, rien à redire, l'ambiance brise la glace. L'animation est bien rendue et les mouvements sont souples et réalistes.

Réalistes aussi, les épreuves de ski sont ici essentiellement axées sur le saut. Pour les acharnés de performances, venez donc vous lancer du haut de ce tremplin. Deux pages écrans sont ici proposées : la première représente la piste de départ. Sur une musique quelque peu angoissante, il vous faut maintenant vous lancer. Une pression sur le joystick, vous voici déjà à pleine vitesse. A la sortie du tremplin, pressez de nouveau la gâchette et rabattez vos bras le long du corps. La deuxième page écran montre une vue de la surface d'arrivée. Une petite fenêtre donne, en gros plan, la position exacte de votre skieur dans les airs. Les quatre mouvements de base du joystick régissent en fait votre équilibre tout au long du saut. Equilibre du corps, posi-



Winter Games pour C 64

tion du ski, l'atterrissage n'est pas toujours sans douleur... Si le graphisme est sublime, félicitons de même les créateurs pour le réalisme des positions et... l'humour des chutes. Mais, si l'on veut rire, c'est sans aucun doute le ski acrobatique qui fatiguera le plus vos zygomatiques. Pour un tremplin de quelques mètres seulement, vos sauts n'en seront pas moins périlleux. Six possibilités de figures des plus ardues, grand écart, saut périlleux avant ou arrière, etc. De quoi surprendre la foule venue nombreuse pour vous acclamer.

Epreuve d'une étonnante vivacité, le saut acrobatique s'agrémenta d'un bruitage varié et toujours plein d'humour. Le jury, bien moins sévère qu'à l'ordinaire sera plus séduit par votre goût du risque que par le sérieux de vos prestations... Une épreuve à ne pas manquer ! Au cœur de la montagne, le ski alpin vient de laisser la place aux peaux de phoques. Ski de fond et endurance, les professionnels du hors piste vont



Winter Games pour C 64

s'en donner à cœur joie. Un torrent, un pont de bois, des sapins enneigés et le doux bruit des chutes d'eau, voici de quoi oublier le stress du grand stade.

Dans un graphisme proche du dessin animé, vous voici chaussé de skis et armé d'un fusil. Cette épreuve est en effet quel-

que peu particulière puisqu'elle associe le ski de fond au tir sur cible. Le maniement du skieur dépend du relief, sur terrain plat ou en côte, il faudra faire travailler vos jambes, pour les descentes, poussez sur vos bâtons. Mais gare au surmenage. Votre cœur bat à tout rompre (un indicateur vous donne votre pouls), il ne faut pas vous épuiser outre mesure. Bien que l'animation soit particulièrement soignée, il est à regretter que la « piste » à parcourir soit si courte. Il s'agit en fait d'un simple parcours qui ne couvre que trois tableaux.

L'épreuve de tir consiste à « descendre » cinq « targets » au milieu de vos périples. La précision de votre visée dépend naturellement de votre état de fatigue...

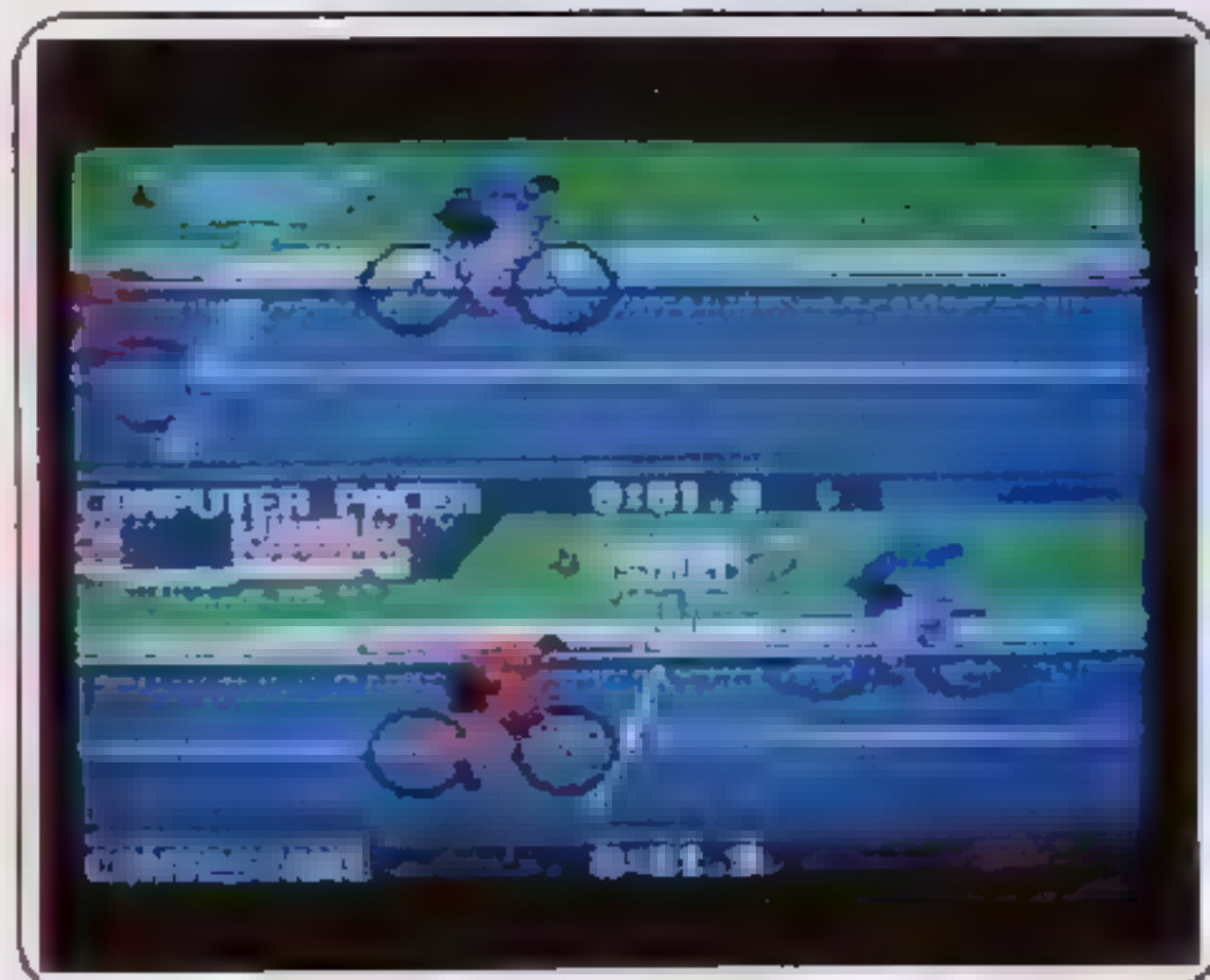
Pour clore ces jeux d'hiver, il eut été dommage de ne pas parler du « bobsleigh », ce traîneau d'enfer qui vous emmène à une vitesse prodigieuse sur les pistes sinueuses du Canada. Ici, l'écran est partagé en trois fenêtres. Sur la gauche, une vue aérienne

Sports d'hiver, sports d'été, les épreuves s'enchaînent

vous permet de visionner la piste qu'il vous faut parcourir. Une dizaine de virages, de grandes et belles lignes droites le tout au travers d'une piste complètement gelée. Mais c'est sur la droite de l'écran que va se concrétiser votre sport préféré. Le traïneau est vu de dos. La piste, « encastrée » d'un mètre au moins dans le sol défile déjà à pleine vitesse. Tout se passerait fort bien s'il n'y avait cette terrible force centrifuge qui risque à tout moment de renverser votre véhicule. Le maniement, au joystick, est fort simple : direction gauche et droite, votre engin n'a pas de frein. A vous de négocier les virages en anticipant sur la déportation extérieure dans les courbes relevées. Une véritable partie de plaisir que cette descente vertigineuse ; le graphisme trimensionnel rappelle la course automobile, le bruitage rend à merveille les crissements des patins sur la glace, de quoi dégeler les moins audacieux. Il fallait bien ça pour finir en beauté vos sports d'hiver...

Summer Games II : Un nouveau Tilt d'or pour Epyx ! Après *Summer Games I*, voici huit nouvelles épreuves servies comme toujours par un graphisme des plus soignés. Adresse, persévérance et courage, trois qualités indispensables aux Jeux Olympiques. Un réalisme surprenant, une variété de techniques et stratégies qui laisseront parfois les plus audacieux. Bref, un « best » de tout premier ordre. Les huit épreuves de ce logiciel apportent un nouveau souffle dans le domaine de la

simulation sportive. Tandis que la majorité des programmes proposaient jusque là un minimum de trois épreuves de course, toutes basées sur le même principe de maniement, la priorité est ici donnée aux épreuves plus subtiles, plus adaptées aux qualités graphiques qu'autorise la micro-informatique actuelle. *Summer Games II* s'étend sur deux faces de disquette : le menu général propose trois possibilités de jeu : ensemble des épreuves, entraînement



Summer Games II pour C 64

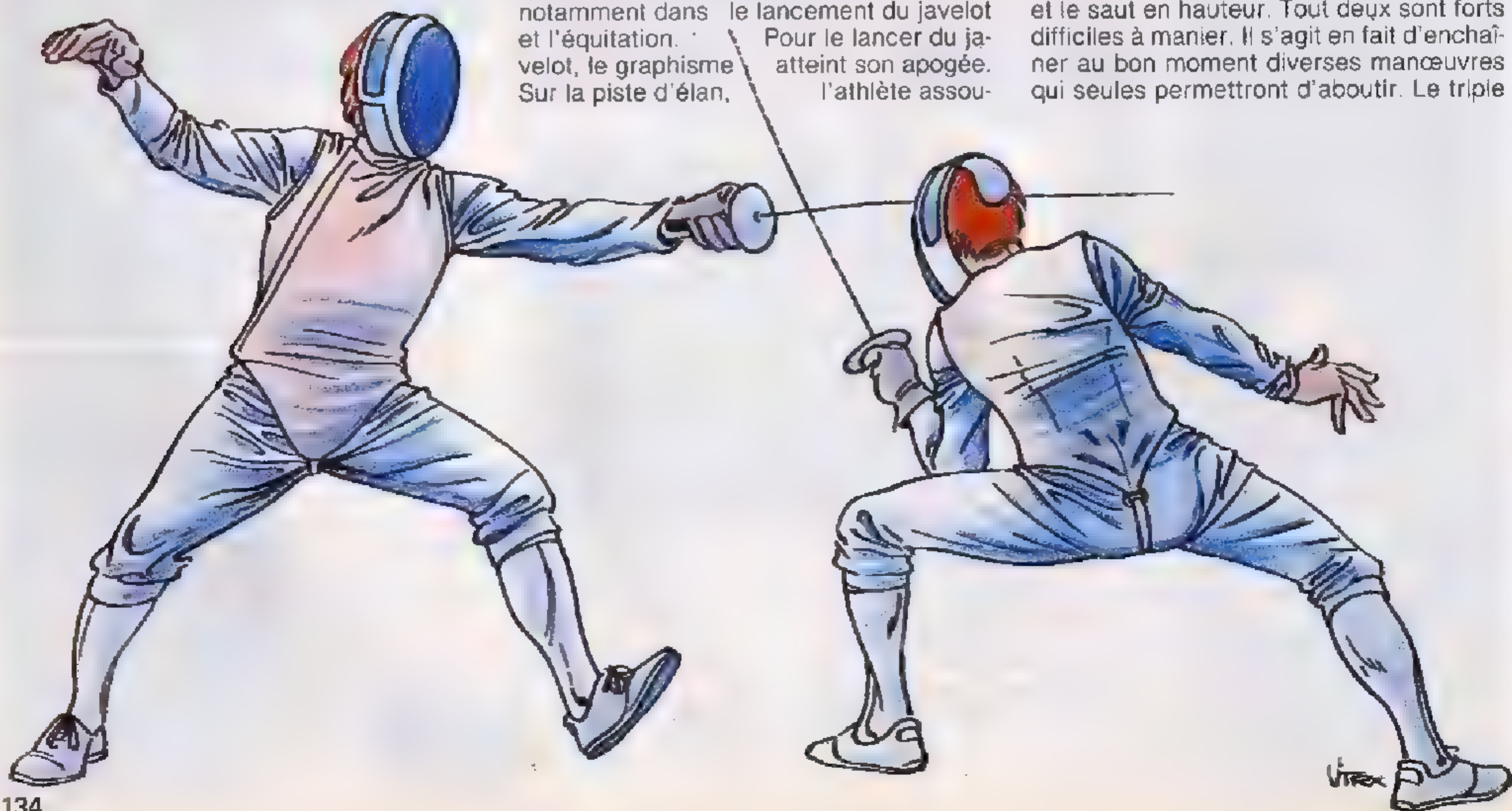
à un sport particulier ou compétition dans cette même discipline. Les huit joueurs autorisés vont donc tout à loisir tester leurs capacités et définir leur préférence avant de fouler le sol sacré des jeux olympiques. Question graphismes, rien à redire. La cérémonie d'ouverture est identique à celle de *Summer Games I*, c'est-à-dire superbe. Il en va de même pour la clôture des jeux. Mais, tout n'est pas encore fini, la foule a déjà envahi le stade, les différents hymnes nationaux accueillent chaque participant, et l'ambiance, dans les gradins, est plus que chaude... Réalisme et précision, deux qualités essentielles qui sont regroupées notamment dans le lancement du javelot et l'équitation. Pour la piste d'élán, le graphisme atteint son apogée. L'athlète assou-

plit ses jambes, se concentre aux maximum. Une pression sur le joystick, il prend son élan. Puis sa course s'accélère, sa foulée est toute professionnelle. Mais attention, il faut dès maintenant penser à l'angle de votre tir. L'amorce du lancer se fait par une pression gauche du manche. C'est cette pression, plus ou moins longue qui va décider de la portée du javelot. Le meilleur angle de tir est, bien entendu, de 45° mais son obtention n'est pas évidente. La trajec-



Summer Games pour C 64

toire est bien animée. Le terrain, gradué tous les dix mètres, défile par scrolling tout au long du jet. Réalisme surprenant aussi en ce qui concerne l'épreuve équestre. Le saut d'obstacles est peut-être l'épreuve la plus ardue puisqu'elle allie adresse et... beauté ! Dès que votre monture est au galop, poussez le joystick à droite pour amorcer le saut, à gauche pour amortir la retombée sur le terrain. Si votre cheval refuse l'obstacle, ce sera sans aucun doute de votre faute et le « demi-tour » n'est guère apprécié des membres du jury... Les deux épreuves de sauts présentées dans *Summer Games II* sont le triple saut et le saut en hauteur. Tout deux sont forts difficiles à manier. Il s'agit en fait d'enchaîner au bon moment diverses manœuvres qui seules permettront d'aboutir. Le triple



DOSSIER

Un kayak, une paire de rames et des rapides, tenez bon.

saut compte ainsi quatre actions différentes après la prise d'élan. Ici, tout se passe très vite et c'est plus l'habitude que l'adresse qui vous mènera à la victoire. En ce qui concerne le saut en hauteur, il s'agit



Summer Games II pour C 64

d'un saut dorsal dont l'effet est des plus jolis à regarder. Distance d'appel, impulsion et rotation dans l'air demandent une maîtrise parfaite, une concentration des plus poussées. Mais si vous préférez l'effort de longue haleine, essayez-vous sans tarder à l'épreuve de course-canoé ou course cycliste. La précision du maniement des joysticks consiste ici à conserver un rythme soutenu, toujours en accord avec votre personnage. Par exemple, pour l'épreuve à bicyclette, le joystick doit effectuer une rotation simultanée à celle des pédales de votre vélo. Tout manque de synchronisation entraîne nécessairement l'arrêt de la machine et la perte de précieuses secondes. Le canoé se contrôle de la même façon. Traction gauches et droites, les rames fendent l'eau en mesure. A vous de garder le tempo ! Ces épreuves font, bien entendu, apparaître à l'écran deux concurrents. Mais afin de conserver sur le même tableau ces deux joueurs, le retard ou l'avance de l'un d'eux ne se voit pas clai-

rement et ne représente pas un véritable décalage à l'écran. Fort heureusement, toutes les pistes sont étalonnées : la compétition n'en est que plus tumultueuse.

L'épreuve qui vous oppose le plus directement à votre adversaire est l'escrime. Un grand coup de chapeau pour le graphisme de cette phase de *Summer Games II*. Sur la piste, nos deux concurrents se saluent brièvement puis c'est le premier assaut. Les bottes claquent le sol, la démarche des



Summer Games II pour C 64

escrimeurs et les moulinets de fleurets sont des plus agréables. Vous avez à votre disposition quatre possibilités de mouvements et quatre d'attaque ou de parade. C'est sur un compteur électronique que vont s'afficher vos points ou vos sanctions. Faute de

frappe ou manque de courage (limite du terrain !) le réalisme est là encore au rendez-vous. Pour clore cet extraordinaire cocktail d'épreuves, *Summer Games II* marque encore un point avec l'option kayak. Si vous avez fait preuve jusque là de courage ou d'adresse, rien ne vaut cet ultime test pour départager les meilleurs concurrents. Un kayak, une paire de rames et... des rapides, voici de quoi user à l'extrême vos pauvres joysticks ! Pour passer les quinze bouées qui parsèment cette rivière, vous devez mener votre embarcation en vous servant au maximum du courant. Ce dernier est signalé par les remous qu'il provoque à la surface de l'eau et s'il vous propulse parfois dans la bonne direction, il n'est le plus souvent guère facile à dompter. Une épreuve épuisante que cette partie de kayak adaptée avec brio dans un graphisme convaincant.

Nous n'hésitons pas, en conclusion, à insister de nouveau sur les qualités extraordinaires de ce programme qui propose, actuellement, la meilleure simulation sportive de jeux d'été. *Summer Games I* et *Summer Games II* sont bien-entendu compatibles : le menu général de la deuxième version vous permet de cumuler les seize épreuves réunies pour une journée olympique des plus exaltantes !

Jacques Harbonn
Olivier Hautefeuille



14 LOGICIELS DE MULTI SPORTS AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	NOMBRE D'ÉPREUVES	NOMBRE DE JOUEURS	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
DALEY THOMPSON'S DECATHLON	Ocean	Spectrum et C 64	Cassette	10	1	***	**	**	***	***	B
TRIATHLON	Ere Informatique	Oric/Atmos	Cassette	3	1-4	*****	*****	*****	***	*****	B
SUPERSTAR CHALLENGE	S.L.C.	Spectrum	Cassette	8	1	***	***	***	***	***	B
DALEY THOMPSON'S SUPERTESTS	Ocean	Spectrum	Cassette	8	1	*****	*****	*****	*****	***	B
OLYMPIC DECATHLON	Microsoft	Apple	Disquette	10	1-6	*	*	***	*****	*****	F
LES DIEUX DU STADE	Infogrames	TO 7 ■ MO 5	Cassette	4	2	***	**	**	**	**	B
TRACK AND FIELD 1 et 2	Konami	M.S.X.	Cartouche	2x4	2	**	**	**	***	**	n.c.
HYPERSPORTS 1 et 2	Konami	M.S.X.	Cartouche	4 et 3	1	**	**	**	***	**	n.c.
HYPERSPORTS	Imagine	Spectrum	Cassette	6	1	*****	*****	***	*****	*****	B
DECATHLON	Activision	C 64	Cassette	10	4	***	***	***	***	*****	B
HES GAMES	Hesware	C 64	Disquette	7	6	*****	*****	***	***	*****	C
SUMMER GAMES	Epyx	C 64, Atari XL, XE, Apple II	Disquette	8	8	*****	*****	*****	*****	*****	B
WINTER GAMES	Epyx	C 64	Disquette	8	8	*****	*****	*****	*****	*****	n.c.
SUMMER GAMES II	Epyx	C 64, Atari XL, XE	Disquette	8	■	*****	*****	*****	*****	*****	C

Microfolie's les spécialistes 30.21.75.01
Matériels - Périphériques - Fournitures - Logiciels - Accessoires - Librairie - Formation.

LOGICIELS

Réservation par tél. Catalogue (3 timbres à 2,20 F)

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

Monit. coul. CM 142 950 F
F Manette Q II99 F
F Jasmin 2 Oric3 150 F
F Manettes Thomson559 F
F Clavier T07699 F
Megabus+cordon M05	..659 F
Imp. SP 1000 A3 290 F
Drive MSX 1 mega3 290 F
F Modulateur Secam499 F
F Ruban GP 50099 F
F Boîte disq. clefs 1/4250 F
F Disq. 3P, les 10350 F
K7 15 min, les 1069 F


ATARI 520 ST

► Mono	9 990 F	T09 M	9 950 F
Couleur	12 000 F	T09 C	12 000 F

AMSTRAD

**1 jeu gratuit
avec chaque U.C.**

464 M	2 690 F	
464 C	3 990 F	
664 M	3 790 F	MOS + clavier mécanique + LEP
664 C	5 290 F	+ crayon optique + PICTOR
6128 M	4 490 F	+ MANDRAGORE
6128 C	5 990 F	2 990 F
8256	6 990 F	T07 70 + clavier mécanique
Drive + cont.	1 990 F	+ LEP + BASIC + COLOR PAINT
Drive sup. + câble	1 890 F	+ cube BASIC
Crayon optique	295 F	3 990 F
Imprim. DMP 2000	2 290 F	
Synthétiseur	390 F	
Peritel	390 F	
Câble imprim.	150 F	
Housse	175 F	



WENDY COMPATIBLE PC	
540 k + Graph +	
2 Drives	14 190 F
ORIC ATMOS	990 F

THOMSON

F T09 M	9 950 F
F T09 C	12 000 F

**SPECIAL NOEL
COFFRET CADEAU THOMSON**

MO5 + clavier mécanique + LEP
+ crayon optique + PICTOR
+ MANDRAGORE 2 990 F

F T07 70 + clavier mécanique
F + LEP + BASIC + COLOR PAINT
F + cube BASIC 3 990 F

WENDY COMPATIBLE PC

640 k + Graph +	
2 Drives	14 190
ORIC ATMOS	990

AMSTRAD (+ 200 titres) MSX (+ 100 titres)

SOMCERY C/O 105/199 F TENNIS K

BEACH HEAD C/D ..105/179 F LODGE RUNNER K
FIGHTER PILOT C/D ..95/159 F PING PONG K
AIRWOLF C/D105/159 F ROAD FIGHTER K
CENTRE COURT C/D 119/149 F
JUMJET C/D.....105/149 F
MASTER CHESS C/D105/149 F
RALLYE II C/D.....169/269 F

THOMSON (+ 190 titres)

5e AXE-M05	199
SUP. TENNIS-M05/ T07 70	195
MANDRAGORE-M05/ T07 70	239
IMPERIALIS-M05/T07	199
RAID SUR TENERE- M05/T07	169
AIGLE D'OR	169

ORIC (+ 170 titres)

F LORITEL
SECRET TOMBEAU

C 64 (+ 150 titres)

F BEACH HEAD 2
F TOUR DE FRANCE
MANDRAGORE
F VIEW TO A KILL
F SKY FOX.....

BON DE COMMANDE à retourner à MICROFOLIE'S, 4, rue André Chénier 78000 Versailles - 30 21 75 01.

MATERIEL	ARTICLE	PRIX
Matériel en port du Corse, DOM-TOM, étranger, nous consulter		Frais d'envoi 0 à 500 F - 20 F - 500 F - 40 F
		TOTAL

Nom et prénom du destinataire _____
 Adresse _____
 _____ C.P. _____
 _____ Tel. _____
 Ville _____
 Ci joint mon règlement par : ☐ cheque ☐ mandat lettre

PAIEMENT A CRÉDIT

Je désire recevoir une offre crédit CREG.

Montant de la commande _____ F

Nombre mensualités _____ F/mois

Versement comptant 20 % _____ F

chèque Signature : _____

mandat lettre

GREENSOFT: DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue Green Soft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club Green Soft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

ADRESSES BOUTIQUES :

Nice : 1 rue de la Buffa - 06000 Nice

Tél. : 93.87.45.72

Annecy : 4, av. Jean Jaurès - 74000 Annecy

Tél. : 50.51.69.13

Lyon : 32, rue Sala - 69002 Lyon

Tél. : 78.42.36.80

Monaco : 21, rue Pse Caroline - MC98000 Monaco

Tél. : 93.25.62.06



GreenSoft

BP 143

MC 98003 MONACO Cedex

Tél. 93.30.34.59

LES NOUVEAUTES



WINTER GAMES

Après les jeux Olympiques d'été, participez à ceux d'hiver.



BALLBLAZER

Faites une partie de football en l'an 3 000.



HACKER

Attachez vos ceintures pour un voyage en terrain inconnu, dérivant, mais très très excitant.

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

A remplir en caractère d'imprimerie.

Date

Nom

Prénom

Né le

Adresse

Code postal

Ville ou localité

Marque et type de l'ordinateur ou de la console

Pour les mineurs signature des parents. Attention, une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art.150 et suivants du Code Pénal).

SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

du lundi au samedi de 9 à 19 h.



COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MD 5
ORIG-ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

[illegible]

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1) en 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité

NOM

Adresse

Code postal Ville

Téléphone • Carte de fidélité N°

eur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5

Atmos ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Sparc ☐ VMEbus ☐ VMEbus with
Atmos ☐ 386 ☐ 486 ☐ MCV ☐ Atan ☐ Apple II

☐ Zebra ☐ MSA ☐ Alcatel ☐ Apple

☐ EC Master Card ☐ American Express ☐ Credit Agricole

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AVEC

voir "CARTE BLEUE", voir "EUROCARD"

ou votre "CARTE CREDIT AGRICOLE"

or 4J PF round

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

**BON de
COMMANDE**

15 NOV 21

GIULLENOT

International Software

BP 2 RILEY

56200 LA GARDIE

Je joins ☐ Chèque bancaire
☐ Mandat lettre ☐ Contre rembour.
 (Ajouter 15 F de frais)

(1) vous choisissez 6 litres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !

NOUVEAU

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AVEC
votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD"
ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"

99 08 03 34 BE 99 08 03 17

4 **114** **05** **François de port**

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

975 871 725 00011 •

Microstradamus

Esprit es-tu là ? Boule de cristal sous les yeux,
hibou à l'épaule, créoles aux oreilles,

Madame Irma vient de se métamorphoser en logiciel
dans une forte odeur de circuit intégré fondu.

Les « logies » sulfureux rejoignent les « iques » high tech. Logique ou ésotérique ?

Être ou ne pas être

A l'aube du second millénaire, celui des lumières et de l'asepsie, l'occulte est roi et Madame Soleil sa reine. Cela sent le soufre et l'ail dans les chaumières. A l'instar du Gallo-romain, le Français technocrate consulte les oracles avant de parapher un contrat. Ne souriez pas. L'horoscope quotidien est lu fébrilement, les voyantes et autres chamans roulent sur l'or. Carrossées et bourrées de kilo octets, les Pythie de demain émergent. Les planètes n'en finissent pas de tourner.

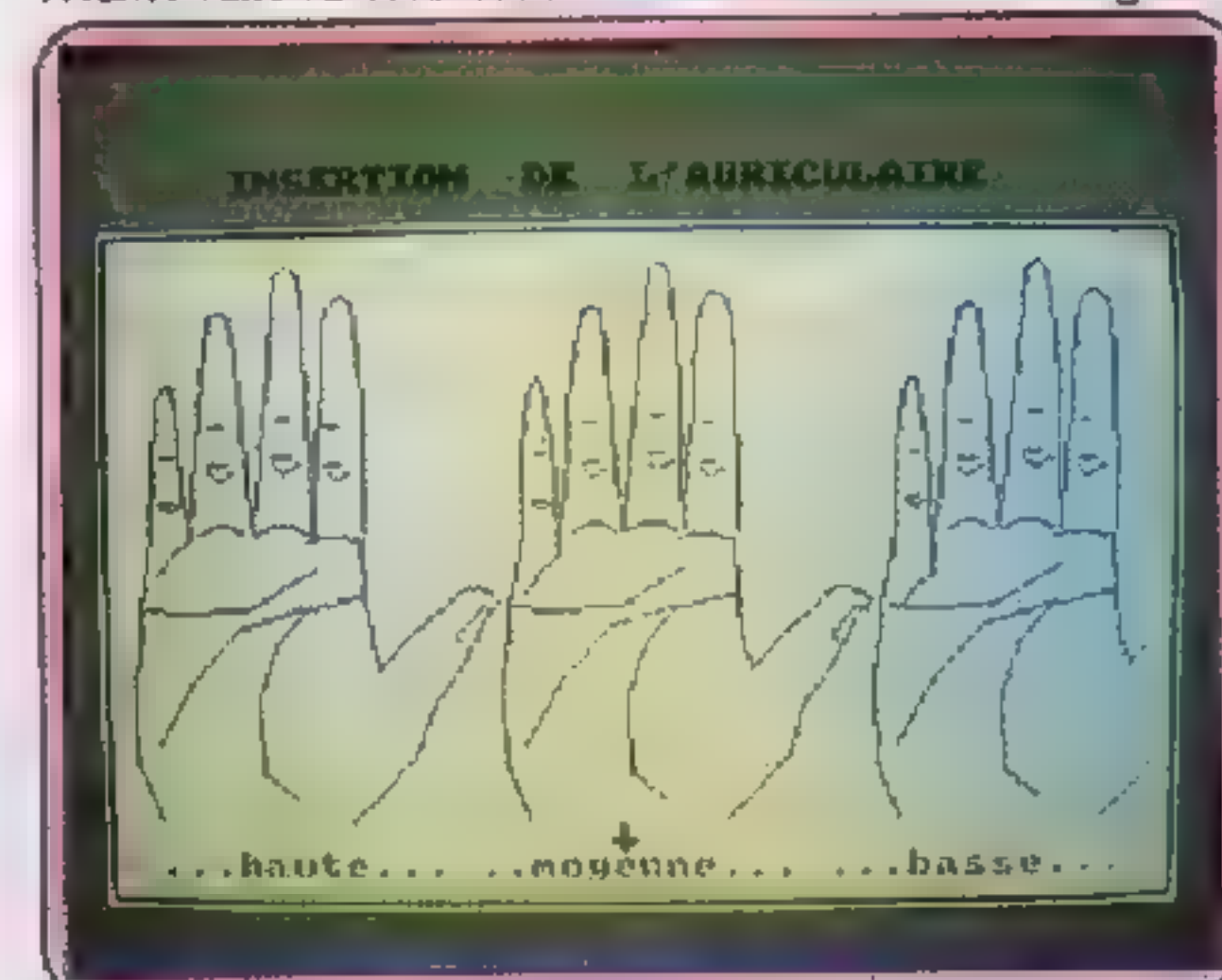
Les logiciels de sciences divinatoires ou de connaissance de soi-même bénéficient d'un effet de mode combiné à une saine curiosité. Résolument cartésien ou champion de l'irrationnel, tout le monde plonge. Dans la grande majorité des cas l'expérience se conclut par un « de toute façon, je ne crois pas à ces balivernes »... mais aussi sec on part s'acheter un livre d'astrologie pour interpréter son thème astral. Que celui qui n'aime pas qu'on le raconte, jette la première pierre...

Être ou ne pas être

Pour se connaître, il n'y a pas trente-six solutions. La psychanalyse ou la morphopsychologie, en d'autres termes le psyché et le soma. A chacun son truc. Etant donné que le divan relié à un ordinateur (Psychanalyse assistée

par ordinateur) n'a encore inspiré personne, nous nous rabattons sur le physique. Pas de panique, nous n'allons pas arracher sauvagement vos vêtements. Enlevez juste vos gants.

Chirolgie : mains-battoirs de démenageur, mains-papillons de concertiste ou main-coupe de potier ; pas de mystère la, main fait le moine. A mille lieues des lignes



ou sillons palmaires, la chiromancie ou étude de la morphologie de la main permet de dresser un profil psychologique. Entre le métacarpe, le carpe et les phalanges circulent des flux d'énergie représentant les échanges entre l'être et son environnement. L'eussiez-vous cru ? Au cours de son périple dans la main cette énergie se transforme pour passer de l'énergie vitale de base à la structure du moi, à la pensée consciente et enfin au comportement actif.

Des conditions de transit de l'énergie dépendent la personnalité d'un individu. Qui dit nœud ou engorgement dit tension et anxiété. Aussi simple que cela. Enfin presque aussi simple...

Tout repose sur l'équilibre du trépied, paume, pouce, doigts, la première figurant le royaume de l'instinctuel, le deuxième le domaine de la structuration de l'inconscient et les troisièmes « la région du monde inconscient formalisé, à travers lesquels les pulsions structurées par le pouce vont s'imprimer et donner naissance au comportement ». Pul-

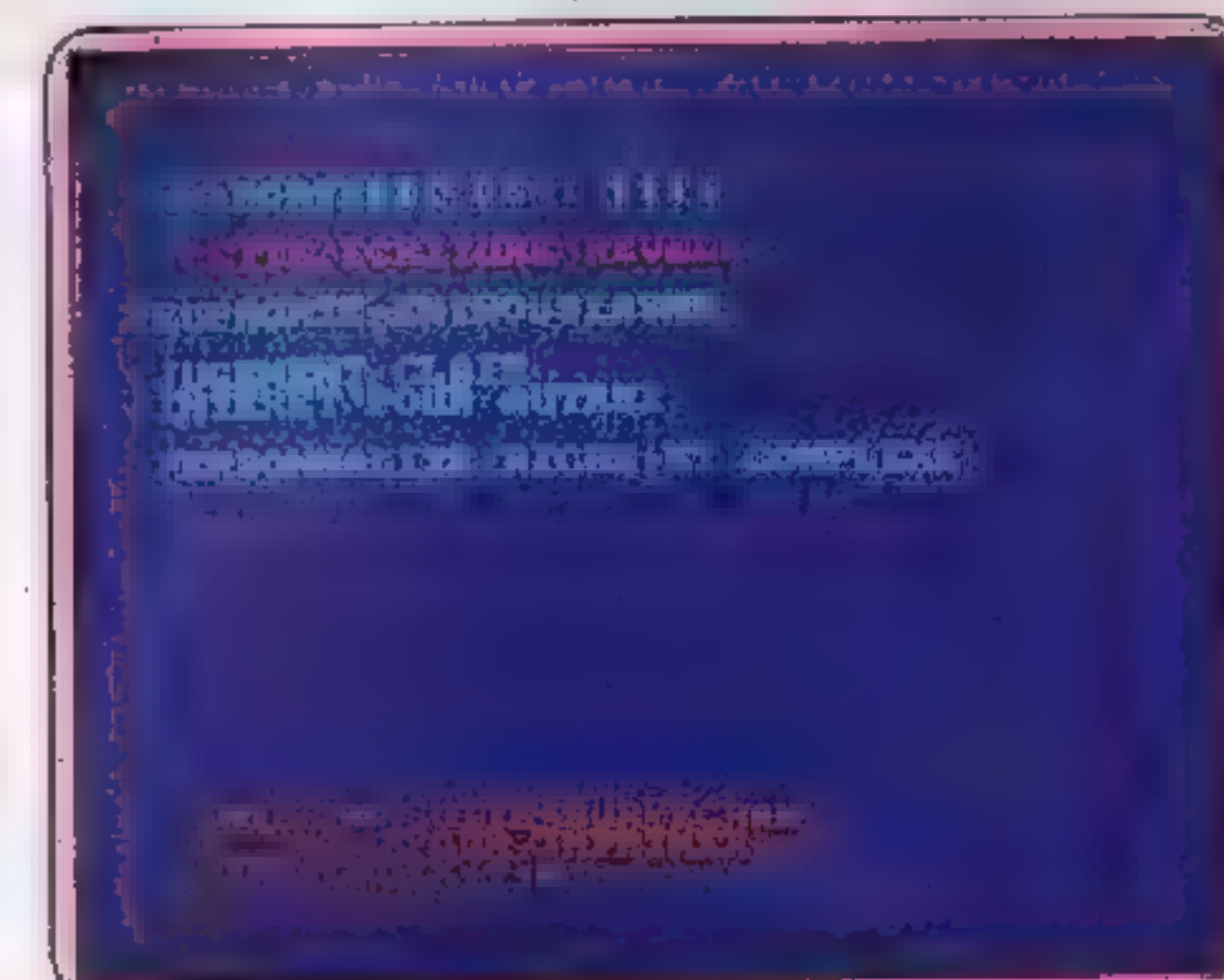
sions, sur-moi et refoulement, l'arsenal freudien est déployé avec ses wagons de poncifs et ses tonnes de crédibilité. Brillantes et savantes références. Autant le dire tout de suite, **Chirolgie** se prend très au sérieux pour friser parfois le verbeux et le pédant. Moyennant quoi on a l'heureuse impression d'« en avoir pour son argent ». Tout commence par un véritable relevé topographique de la main. Quarante paramètres qui vont de la taille de l'auriculaire à l'insertion de l'index dans la paume en passant par le volume des phalanges et des phalanges, la souplesse du pouce, la dureté de la paume, la torsion de l'annulaire et la grosseur du mont Mars

hypothénar. Un reproche : c'est long. Un avantage : c'est sérieux. Un conseil : munissez-vous d'une feuille de papier pour reporter correctement les longueurs sur l'écran de l'Amstrad. L'empirique n'est plus de mise. Quand il s'agit de mesurer la distance entre la base du pouce à l'extrémité de la paume, cela devient sportif. L'analyse du caractère s'articule autour de huit axes intégrant le schéma général de la personnalité, le monde intérieur et la sensibilité, l'adaptation au monde extérieur, les généralités sur le comportement, la conscience du monde intérieur, le vécu affectif, le positionnement social et les relations humaines. S'y reconnaît-on ? Force est d'avouer que oui, malgré quelques incohérences et locutions souvent sibyllines. Témoins, les conclusions de l'analyse que nous avons fait passer à un chimpanzé fictif. L'ordinateur décèle, outre une très grande spontanéité (voire infantilisme) et un vécu affectif passionné, des indices de perturbation mentale sérieuse ! Nous n'épiloguerons pas sur nos résultats si ce n'est pour faire remarquer que l'on retrouve souvent les mêmes commentaires pondérés d'adjectifs plus ou moins « forts ». Dernier détail d'importance : on peut sortir l'analyse sur imprimante à l'instar de la majorité des softs de divination. Un logiciel très bien illustré qui dépasse le stade de la simple distraction. (K7 Ere informatique pour Amstrad.)

Des mots pour le dire

De la main à l'écriture il n'y a qu'un doigt. Ronde et déliée, anguleuse et inclinée, votre personnalité s'y lit comme dans un miroir. Témoin les analyses graphologiques systématiques menées par les cabinets de recrutement pour trouver l'oiseau rare qui mettra des barres à ses t et étalera ses lettres, signe de tempérament. La graphologie va même jusqu'à s'immiscer dans les couloirs des palais de justice. L'intérêt d'un logiciel grand public s'avère très ponctuel, outre le désir d'épater ses amis par sa perspicacité.

Graphologie : une cassette, un petit livret, un Amstrad ou un C 64, une feuille de papier avec un échantillon de votre écriture au naturel et c'est parti. La démarche adop-



tée par le logiciel est inquisitrice. Trente-deux caractéristiques bipolaires (seize paires) ont été retenues par Yves Dumont, le graphologue de Cobra Soft parmi lesquelles vous devez déterminer les plus représentatives dans une fourchette de quatre à dix critères. Les éléments d'appréciation s'avèrent assez rudimentaires du type petite-grande, annulée-filiforme, juxtaposée-liée... avec cinq degrés d'évaluation qualitatifs. Plutôt empirique. Véritable garde-fou,

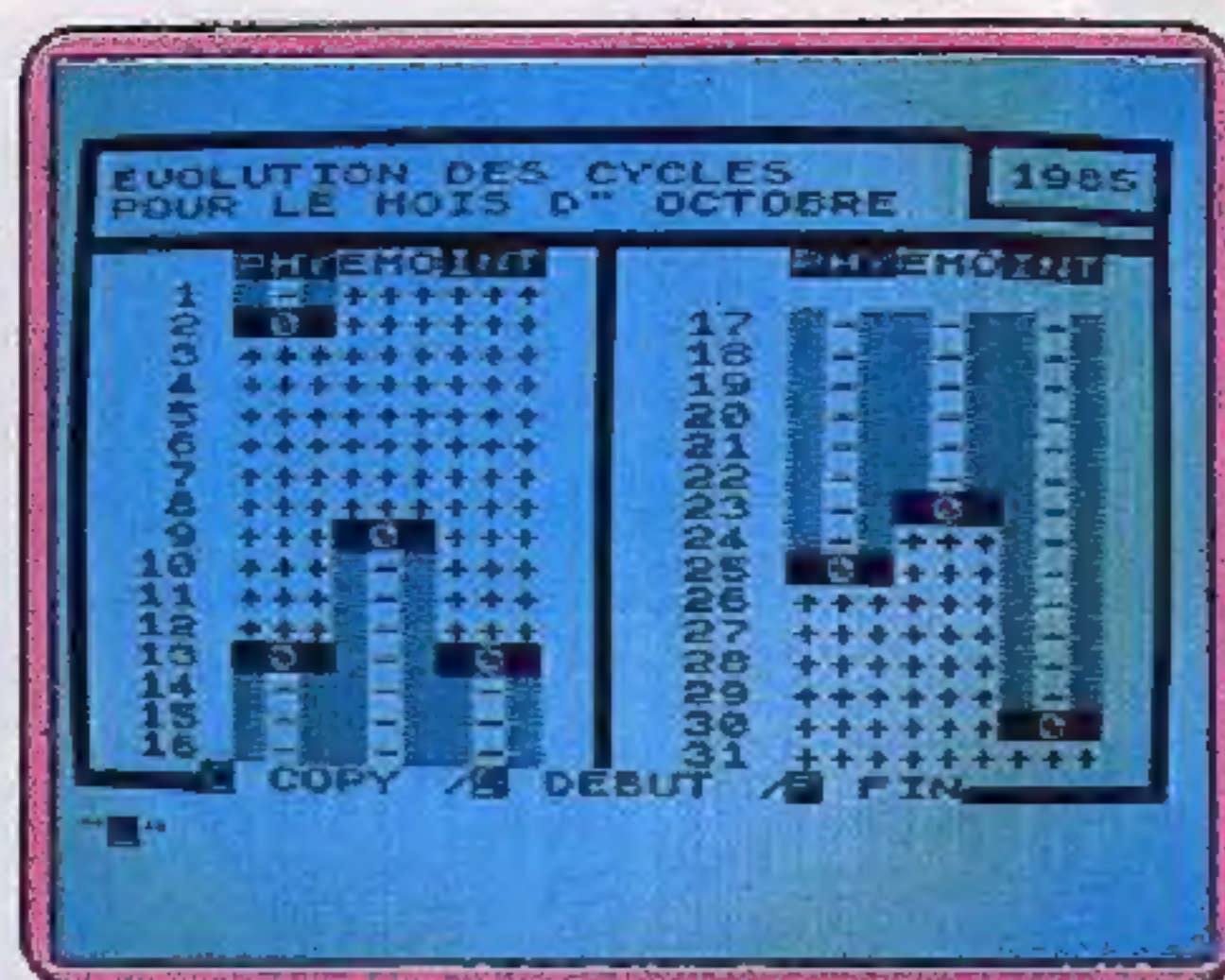
CHALLENGE

la notice expose à force d'exemples illustrés, mais inévitablement caricaturaux, les différents types d'écriture. Après une brève cogitation, l'ordinateur vous pond un portrait général tout à fait pour les néophytes (et les autres) ventilé en six pôles : intelligence, niveau général, jugement-objectivité, activité, sociabilité, affectivité et moi profond. Heureusement une synthèse finale débitée en style télégraphique soulève les limbes de l'incompréhension. Les traits les plus marquants : introversion/extraversion, dynamisme, intérêt pour autrui, initiative... y sont décrits. Que tout le monde se réjouisse, la mention « personnalité riche et complexe » est complaisamment allouée. Cela met toujours du baume au cœur de savoir que l'on est quelqu'un de formidable. Soyons francs, on a d'autant plus de chance de s'amuser que l'on est dynamique, original, combatif, intelligent, ouvert... Les individus bêtes et méchants éteindront rapidement leur ordinateur. *Graphologie* ne se targue pas de professionnalisme. Il se pose en catalyseur d'intérêt. Gageons que de nombreuses vocations vont se dessiner. (Cassette Cobra Soft pour Amstrad, TO 7, TO 7/70, MO 5, C 64.)

Pulsions et impulsions

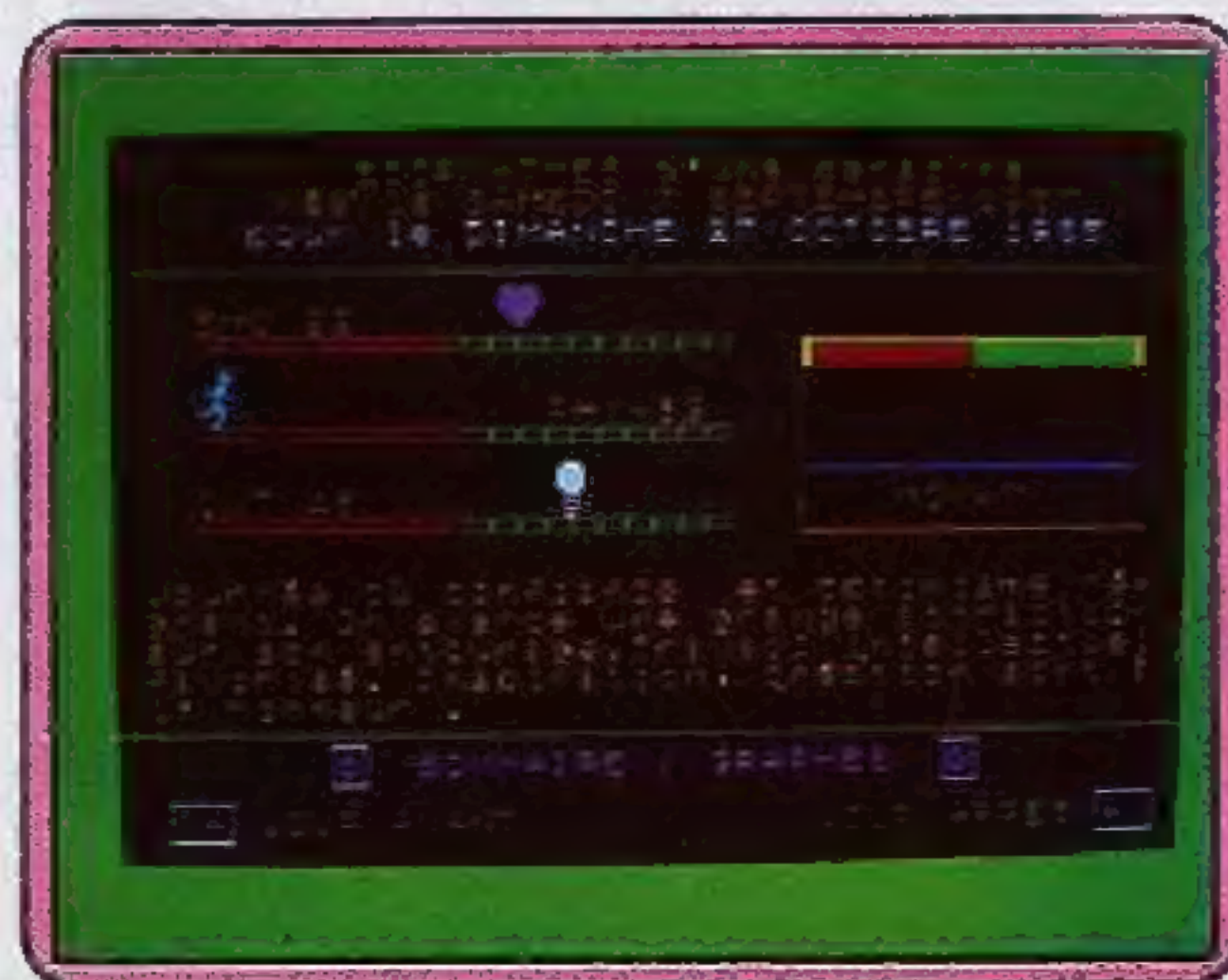
Tout le monde sait qu'il est des jours où l'on se réveille « raplapla », broyant du noir sans qu'aucun événement extérieur viennent expliquer ce mal de vivre. Pas étonnant puisque la raison est endogène, liée à notre biorythme diront les convertis. Sachez que « la vie jusqu'à la simple cellule est régie par une pulsation rythmique ». Voici deux logiciels qui vous aideront à connaître les jours « avec » et les jours « sans ». Avec le renouveau du « naturel », ils auraient dû faire un tabac. Vu leur qualité on ne se pose plus de questions.

Biorythmes : A la fin du XIX^e siècle, deux scientifiques, les Dr Swoboda et Fliess découvrent l'importance des biorythmes dans la vie de l'homme. En effet, l'être humain est soumis à trois cycles d'énergie qui commencent le jour de sa naissance : un cycle physique de vingt-trois jours, un cycle émotionnel de vingt-huit jours et un cycle intellectuel de trente-trois jours. Chaque cycle se divise en deux périodes : une positive où l'énergie est à un niveau élevé et une autre négative où l'énergie se recharge. Votre position sur les trois courbes à un moment donné vous permet, en théorie, de connaître les tendances du jour. Ainsi, mieux vaut ne pas tenter une difficile épreuve physique si vous êtes dans la phase négative du cycle correspondant. De même, il n'est pas recommandé de prendre une décision capitale un jour critique du cycle intellectuel (le jour critique correspond au moment d'inversion du cycle). Le manuel contient quelques éléments d'analyse primaire qui suppléent à l'absence totale d'analyse des programmes. Les deux logiciels proposés se complètent. Dans le premier, après avoir ren-



tré votre nom, votre date de naissance et celle à laquelle vous désirez connaître vos biorythmes, le programme vous renseigne sur votre signe astrologique, votre jour de naissance et le nombre de jours écoulés entre la naissance et la date du biorythme. Puis il vous donne votre position sur les trois cycles. Dans un second temps, il calcule votre évolution sur les trois courbes pour le mois en cours. Le second programme vous dresse un graphique de ces courbes pour le mois demandé. Si vous avez la chance de posséder une imprimante connectable au ZX 81, vous pourrez obtenir une copie imprimée de chacune de ces informations. Ces logiciels, bien que simples, sont assez utiles, car il est quasi impossible de calculer ces biorythmes à la main. L'absence d'interprétation constitue une lacune, mais la mémoire restreinte de l'appareil ne permettait sans doute pas de faire mieux. (K7 Direco International pour ZX 81, 16 K.)

Biorythmes : trois types de cycles influent sur votre comportement : émotifs, physiques et intellectuels qui évoluent selon de belles sinusoïdales au fil des mois (on croirait enregistrer les oscillations d'un ressort). En-dessous de la médiane se situent les zones de recharge (on récupère, je suppose), au-dessus les zones de décharge (on se dépense) et à l'intersection les jours critiques où il fait bon traîner au lit. Relevez les numéros pour chaque courbe, un homme averti en vaut deux. Variante pour le biorythme journalier : plus de sinusoïdes mais à gauche trois lignes de cycles graduées de -100 à +100 symbolisées par un cœur, un bonhomme et une ampoule et, à droite, un compteur indiquant la moyenne du tout. Les commentaires qu'on en tire



sont du style « le mardi 20, ça marche à 60 avec une émotivité à 90 et un intellect à 9 ». Passionnant. Quelques phrases en bas de l'écran éclairent la lanterne avec des « excellent », « bon » ou « moins bon » très vagues. Ce n'est pas tout, *Biorythmes* permet de savoir si vous vivez en phase avec votre fiancée (cela vaut mieux). Sans vouloir passer pour une demeurée, j'avoue ne pas avoir compris toutes les subtilités de la grille d'interprétation des cycles fournie avec la notice. Les fonctions digestives voisinent avec les fonctions sexuelles dans l'émotionnel : les zones rouges (décharge) et les zones vertes (recharge) se retrouvent parachutées au milieu. A conseiller à ceux qui sont désespérément superstitieux sans oser se l'avouer. A éviter par tous les autres. (Cassette Answare pour TO 7/70, TO 7 et MO 5.)

Devin et d'avenir

Passons dans les hautes sphères des « sciences » divinatoires. Si on laisse les corbeaux voler à leur guise, les poulets picorer en paix et si l'on utilise du café lyophilisé, cela ne signifie nullement que l'intérêt s'émousse. Au contraire. La divination douce, nez dans les étoiles, main sur les cartes ou les baguettes, œil dans la boule a pris le pas sur l'étrépage depuis des siècles et des siècles. Venu de l'Extrême-Orient, le Yi-King figure en bonne place parmi les procédés passés sur ordinateur.

Astrologie chinoise : Le Yi-King ou Yi-Ching est la version chinoise de notre horoscope. Son origine remonte à la plus haute antiquité, puisqu'elle est antérieure à la philosophie du Ying et du Yang, à qui il a donné naissance. On trouve dans le Yi-King toute la sagesse de l'Empire du Milieu, son mode de pensée, sa vision originale du monde. Cet art divinatoire était exercé par des moines, seuls habilités à rendre des oracles. Ils jetaient plusieurs fois de suite trois pièces, et interprétaient les hexagrammes formés de combinaisons de « piles » et de « faces », symboles d'oppositions entre Ying et Yang.

Aujourd'hui les moines ont disparu, mais leur science est conservée dans d'épais ouvrages. Les férus de philosophie chinoise passent des heures pour rendre un oracle, car l'analyse des hexagrammes est longue et minutieuse. Les concepteurs du logiciel ont passé plusieurs mois pour peaufiner le programme qui se charge de tout le travail pesant, et respecte scrupuleusement la méthode d'analyse du Yi-King. Les oracles rendus par l'ordinateur ne proviennent pas d'un banal tirage aléatoire, mais correspondent à ceux que rendraient un initié.

La mise en œuvre du logiciel est simple. Après l'entrée des données personnelles (date de naissance, jour et heure de la consultation), on passe au lancement des pièces, tout en formulant la question que l'on désire soumettre à l'horoscope. Après six jets, l'oracle répond par une phrase parfois sibylline, que l'on devra interpréter. Il est possible de compléter l'oracle par une

Géomancie : un coup d'œil sur la pochette de jeu vaut mieux que de longs discours sur le « pourquoi » et le « comment » de cet art divinatoire né dans les montagnes de Perse. Un sage vieillard dépénailé traçant de ses doigts des lignes et des points sur le sable dans une belle harmonie d'ocres. La distribution dans les quinze maisons des seize figures géomantiques formées par la réunion aléatoire des points (des espèces de

[illegible]

```

      Influence générale : fragile
      maison "VU" le Juge
      elle donne le résultat général et la
      synthèse du problème : questions ...
      caractéristiques -> valeur de l'attachement
      philosophiques -> utilité de l'acquisition
      FORTUNA MINOR : la petite fortune
      Influence : neutre
      elle indique un succès passager ou peu
      important
      symboles : aisance / étatement
                  excitation / chance
      Résultat obtenu mais fragile
      R=renvenir / ESPACE=suite / Q=quitter

```

152

CHALLENGE



ments marquants); thème horaire (événement ponctuel) et thèmes relationnels traitant des relations entre deux individus ou plus. Comble du luxe, deux démarches sont proposées. Le thème composite se pratique par superposition des deux thèmes et calcule des mi-points, alors que le thème spatio-temporel intègre la mi-distance des deux naissances dans le temps et l'espace. Que les initiés suivent mon panache blanc, que les autres se précipitent sur « L'astrologie en dix leçons », l'essentiel est de ne pas se mélanger les pinceaux dans toutes ces appellations. La multiplicité des paramètres de modification n'a rien à envier à la complexité des résultats. En vrac :

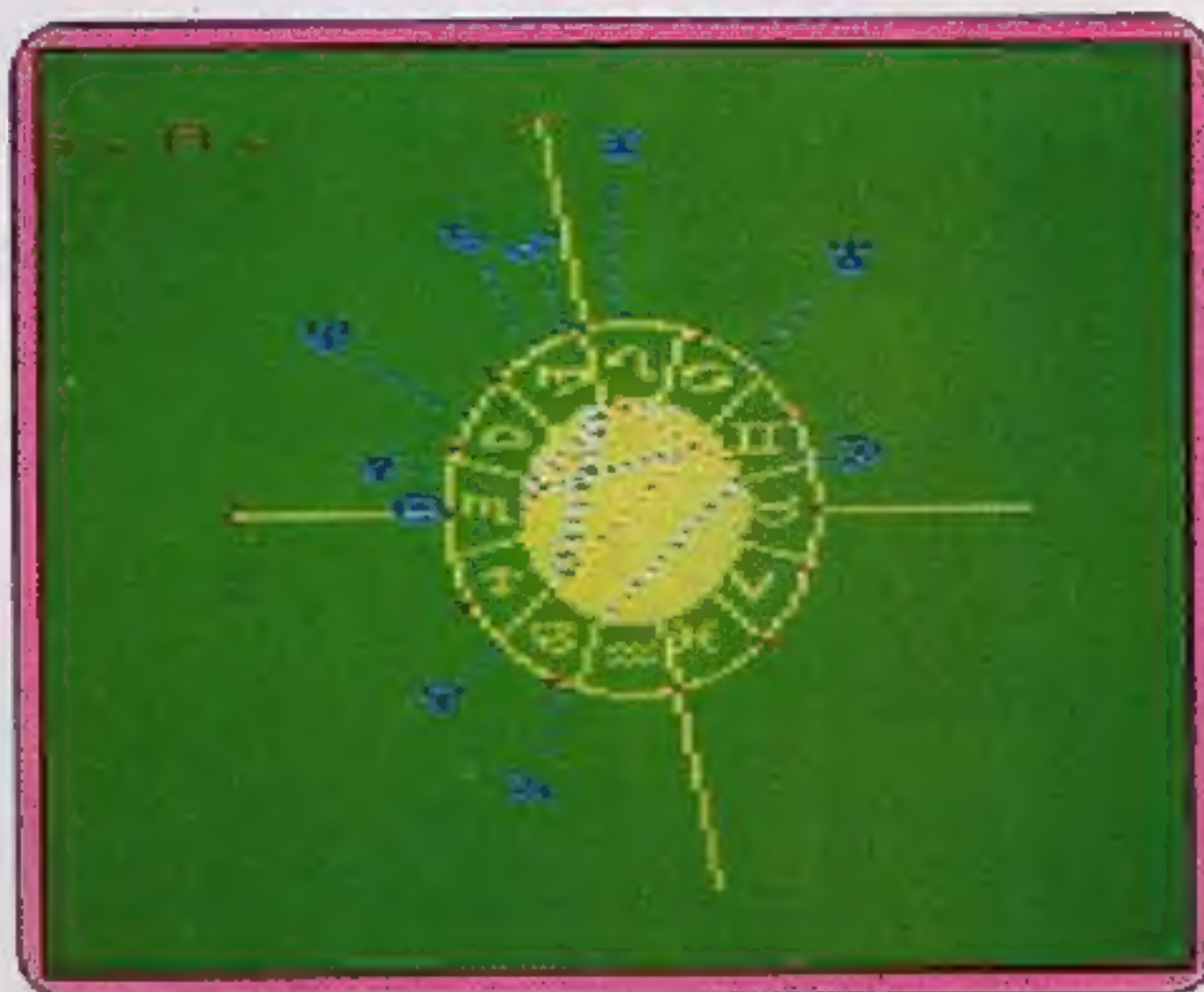
Partiellement. L'interprétation ne se distingue pas par sa clarté, on aimerait quelque chose d'un peu plus digéré et d'un peu moins schématisé. Le qualificatif « auberge espagnole » convient parfaitement à certaines maisons. Soyons honnête, dans la grande majorité des cas les jugements apportés sont cohérents au regard de la question. Un très grand point. Côté véracité, difficile de juger sans dévoiler toute ma vie privée. Je me suis donc rabattu sur la question standard de la présidence en 1988. Sachez qu'Acquisito (le gain), est positif dans la maison X du Regnum (le Règne) du président sortant... Mais aussi dans la maison XII des Iniminci (les ennemis). Selon le juge, la situation devrait évoluer doucement. Un scoop.

Un logiciel qui se situe à la frange du crédible. Du bon côté précisons-le. Comme d'habitude on reste sur sa faim côté interprétation. (Cassette Norsoft pour MO5.)

Sous quelle étoile suis-je né ?

Quittons l'Empire du Milieu pour l'Empire des étoiles. Au programme : Zig-zag entre Saturne, le mangeur d'enfants et, Vénus et parcours du Zodiaque. Dès le premier vagissement les dés sont jetés, la configuration du ciel en cet instant originel détermine le caractère à venir.

Astrologie : conçu par des astrologues pour des astrophiles, ce logiciel se distingue par sa très grande richesse et sa non moins grande fiabilité. Un vrai outil de professionnel. Contre une date et une heure de naissance précises (GMT please), la latitude et la longitude de la maternité, le *Canon X-O7* (et sous toutes réserves les *M.S.X.*) sort le grand jeu : thème natal et thème progressé avec tableau des aspects indiquant les écarts angulaires entre tous les points et mi-points ; révolutions solaire et lunaire (tonalité de l'année) ; liste de révolutions lunaires de l'année (climat du mois) ; directions symboliques et secondaires (évolution profonde) ; transits (déclancheurs d'événement).



modification des orbes (tolérance des écarts angulaires lors du dessin de la carte), de la domification (division du Zodiaque : Placide, Regiomontanus...), des éléments de référence dans les calculs (soleil vrai ou apparent, Lune noire vraie ou moyenne, longitudes en degrés ou en temps) et des graphismes (ascendant horizontal ou bélier fixe.) Ouf ! Contrairement à ce que l'on pourrait penser après ce grand déballage, le résultat n'est pas un embrouillamini de signes enlacés et de planètes échevelées. Les thèmes astraux mis en couleur selon la nature de l'aspect (positif, négatif, ambivalent) se révèlent lisibles, du moins dans leur présentation, car pour l'interprétation vous feriez mieux d'aller consulter un spécialiste.

On ne pourra pas taxer *Astrologie* d'inexactitude dans les calculs. Toutes les positions sont exprimées à la seconde d'arc près. Du rarissime. Reste que si l'on ne connaît pas précisément l'heure de sa naissance (50 % des cas), l'édifice s'écroule. La rançon de la qualité se mesure à hauteur de portemonnaie : 2 980 F pour le logiciel avec sortie imprimante et 3 480 F avec sortie vidéo. Pas vraiment prohibitif quand on sait que les horoscopes vendus sur les Champs-Élysées se monnaient 30 F et les thèmes astraux douteux 50 F. Je pense sérieusement à potasser les ouvrages d'interprétation édités par Espace Bleu — (La clé de L'Astrologie, Interprétez votre ciel, Rencon

tres astrales, L'astrologie horaire, La lune noire, 96 F chacun) — à m'acheter un hibou et des boucles d'oreilles et à me mettre à mon compte à l'enseigne Madame Irma. (Cassette L'Espace Bleu pour Canon X-07 et M.S.X.)

Astra-couple : je t'aime... un peu, à la folle, passionnément, pas du tout. Laissez tomber les marguerites, *Astro-couple* fait rimer romantique et informatique. L'amour, l'amitié, les atomes crochus. Chéri, ton Saturne est-il en harmonie avec mon Soleil et mon ciel ? Départ classique : date, heure, département de naissance avec quelques variantes selon que vous êtes né durant la Deuxième Guerre mondiale et avant 1942 ou sous les tropiques. Un tableau à trois entrées — planète, degré, zodiaque — s'affiche alors lentement sur l'écran qui figure la position des astres dans le firmament à l'heure H. Un peu longuet d'autant que dès la troisième ligne (ascendant) l'amateur peu éclairé perd pied. Cela se poursuit avec un thème astral agrémenté de tracés de planètes et d'aspects particulièrement peu déchiffrables. Un vrai mélomélomélo de lignes vertes et de pointillés. La sortie imprimante est prévue au programme et l'interprétation laissée au placard. On recommence avec les données du partenaire (encore faut-il les connaître). La routine : nœud lunaire, Vénus, Mars et tutti quanti. Le plus rigolo est à venir. La com-

PASCALE		DIRE	
Né(e) à 20 h 05 mn le		AOÛT 1962	
Planètes	Degrés	Signes	
SOL	23	LION	
LUNAIRE	22	VERSEAU	
MERCURE	13	SAGITTAIRE	
VENUS	27	TAUREAU	
MARS	6	LION	
JUPITER	6	VIERGE	
SATURNE	23	GEMEAUX	
URANUS	12	SAGITTAIRE	
NEPTUNE	21	CAPRICORNE	
PLUTON	18	LION	
NOEUD LUNAIRE	18	SCORPION	
LUNE NOIRE	18	VIERGE	
		CANCER	
SUITE (5) : IMPRIM. (MONT : OU MONT ?)			

paraison des thèmes (composite ou spatio-temporel? nul ne sait) réserve des surprises. Tous les aspects de la vie professionnelle à la vie sexuelle en passant par l'épanouissement intellectuel sont passés à la loupe. Harmoniques comme disharmoniques. A noter que pour une fois l'« oracle » parle dans un français clair et simple. Quel soulagement. Reste que les symboles associés à chaque élément de relation à base de petits cœurs (côté affectif), d'as de trèfle (affinité intellectuelle), nuages (élément pesant) ou éclairs (élément explosif) ne nous satisfont guère. On en apprend des vertes et des pas mûres, ce qui se révèle particulièrement amusant en large comité. Plus divertissant que rigoureux, *Astrocouple* cautionné par la fameuse Elizabeth Tessier a opté pour une autre approche qu'*Astrologie*. Son audience: le grand public. (Cassette Answare pour TO 7/70, TO 7 et MO 5.)

Véronique Charreyron-Patrice Desmedt
Jacques Harbonn

SOS AVENTURE

« utiliser corde » puis « B » afin de passer le canyon dans l'ère préhistorique. Ne surtout pas aller à l'est. Pour Christophe, la pierre ronde se trouve à l'entrée du village juste après les mammoths. Pour Virginie, nul besoin de comprendre le langage préhistorique, il suffit de saluer le guerrier. Le Chamam vient à ton secours en te conseillant d'aller dans les montagnes chercher le Naja. Pour Florent, avant de détacher le destrier blanc, il faut aller dans la chaumière du nain et le tuer, prendre le couteau, revenir au destrier et taper tout simplement « P ». Pour Christophe, une fois que tu t'es évadé en camion, il faut le faire reprendre par les Allemands qui te renvoient au frigo. Tu peux alors récupérer l'objet confisqué et t'évader par les douches. Quant à moi, à l'ère préhistorique j'ai la torche, le diamant mais que veut dire « Cesar » ? **A Rome, la mine s'écroule toujours sur moi, que faire avec les « épieux » ?** Dans « Colditz » je ne peux dépasser le champ de mines sans sauter et dans les Caraïbes, malgré le briquet et le mazout la porte refuse de brûler.

Emmanuel

Pour Ludovic et Michel, avant de délivrer Merlin du Cristal, il faut sortir la harpe de son sac et jouer « Jailhouse rock ». Il faut donner au prêtre le crucifix d'or qui est dans la forêt.

Vous avez été si nombreux à envoyer questions et réponses pour Eureka que nous n'avons pu toutes les passer. Une autre fois, peut-être !

Arnaud

Pour Yvan (n° 25). Dans Entombed, il suffit de se placer latéralement par rapport à la boule et sauter dans sa direction tout en poussant le joystick. **Ne rien faire dans la salle de l'oiseau vert ni dans la salle des morts.** Un bon conseil : méfiez-vous des salles où il y a une grille, seule la salle où il y a le serpent vert et deux grilles est intéressante.

Jean-Marc

Je suis coincé depuis plusieurs mois dans le jeu Entombed, que faire dans la salle aux flammes, dans la salle aux scarabées et dans la salle obscure ? Comment aller plus loin ? Et comment trouver la torche ?

Vincent et Cédric

Dans Time Machine pour le C 64, j'aimerais savoir comment passer le dinosaure, que faire du fil et des aiguilles et où se trouve le prisme à l'époque du Sphinx ? Je signale pour tous ceux qui n'auraient pu sortir de la machine qu'il faut faire « Leave machine », et qu'un prisme est caché dans la blague à tabac au poste de vigie. Dans Waydor nous avons pris la bague, la perle, les assiettes, la croix, le bracelet et le saphir, où sont les autres ? **Pour prendre la croix boire l'eau bénite après avoir été mordu et non avant.**

Pascal

Réponse à Stéphane pour Waydor (Tilt n° 24). Il faut aller dans la chambre où il y a le lit à baldaquin et dire « dérange lit ». A la réponse de l'ordinateur, dire « regarde » et une couronne en or sera le huitième trésor. Par contre, Stéphane, où as-tu trouvé la broche ?

Jean-Pierre et Xavier

En réponse à Bruno et Martial pour Forest at world end (Tilt n° 24). Pour tuer les elfes il faut taper « attack elf with bow » et pour passer le précipice « blow horn ». **Le dragon fait office d'ascenseur.** Dans Message from Andromeda pour sortir de la base : « point rode to plate » dans la salle des miroirs. Un passage s'ouvre et une sphère apparaît, tapez alors « turn sphere » et « take sphere ». Après allez dans la salle bleue et posez la sphère sur le piédes-

tal « put sphere on pedestal », la visser « turn sphere », elle ouvre une trappe dans le sol. Bonne chance, il en faut.

Daphné

En réponse à Franck dans Forest at world end. Dans la hutte des bûcherons, tu prends le bâton et te diriges vers le gouffre. Une fois arrivé tu fais « drop log across chasm ». L'ordinateur te révélera l'existence d'un pont. Pour passer de l'autre côté du gouffre il te suffit d'aller à l'est.

Thomas

Je suis coincé dans Forest at world end, que faire après la fabrication de l'épée ? En réponse à Martial (Tilt n° 24), pour faire décoller la fusée dans Pyjamarama, prends le seau, remplis-le à la salle de bains. Puis va chercher le réservoir à essence, une fois rempli tu rentres dans la fusée.

Le Sceptre d'Anubis

**Tout d'abord, il faut vous équiper
Des allumettes et de la lampe allumée
Car si la lumière est coupée
Dans le noir vous vous retrouvez.**

**Point besoin de combattre l'araignée
Il vous suffit d'avoir l'épée
Pour que sa toile soit tranchée
Et que vous puissiez avoir la clé.**

**Vous voici devant un mur où sont gravés
Un sceptre, un œil et un soleil
Pour passer, c'est sur lui qu'il faut appuyer
Pour avoir accès à un objet essentiel.**

**Dans le coffre, il faut choisir
Entre la rouge et la verte
Pour que la momie puisse fuir
Et que la voie soit ouverte.**

**Et le sac, mille dangers
Car si vous ne l'avez pas vidé
En un instant vous mourez
Mais il est important que vous l'ayez.**

**Et la corde, très important
Pour franchir la fosse en peu de temps
Il vous suffit de l'accrocher
Et vous voici de l'autre côté.**

**J'espère aider beaucoup d'amateurs
Mais rassurez-vous sur l'heure
Le principal je ne l'ai pas dit
Bonne chance et faites ce que j'écris.**

Arquille Jérôme

41260 La Chaussée-Saint-Victor

Régis

Pour Alain et Patrick qui ne savent pas se servir du Minitel dans Meurtre à grande vitesse, vous trouverez les numéros nécessaires en composant le 12. Pour ma part je voudrais n'importe quel renseignement pour Fantasia Diamond. J'aimerais aussi avoir les informations que l'on obtient sur le vrai Minitel en appelant les numéros donnés avec les indices au cours du jeu.

Ludovic

Appel aux Hercule Poirot amateurs dans Meurtre à grande vitesse, comment insérer le programme dans l'ordinateur portable ? A quoi sert l'affiche du menu du repas ?

Michel

Dans Meurtre à grande vitesse, pour se servir de l'ordinateur faire « run » et entrer le code qui est « Marignan ». Introduire successivement les deux messages codés. Le texte en clair apparaît et confirme ce que l'on soupçonnait depuis l'écoute

de la bande enregistrée au verso du programme. Qui peut m'aider à récupérer le dossier qui a disparu du bac rouge ? D'autre part dans Kikkekankoi je n'arrive toujours pas à démarrer la barque.

Guillaume

En réponse à Bruno (Tilt n° 24), dans Meurtre à grande vitesse, pour obtenir le code d'accès d'Interpol aux renseignements, il faut utiliser la feuille de paye. Le code n'est autre que le numéro de Sécurité sociale de Garnier. Bonne chance !

Richard

J'ai de gros problèmes dans Waydor : le vieux bateau est submergé dans les douves et je ne peux plus sortir du château. Que faire du levier, de la grande revue et de la ceinture de chasteté ? Peut-on faire parler le garde et baisser le pont-levis ?

Laurent

Merci à Tina, j'ai pu résoudre le mystère du vampire dans Waydor. Et pour tous les désespérés ou les victimes de la hobbitmania : Martine (Tilt n° 24), il n'est pas nécessaire de se faire capturer par les elfes. Il suffit d'aller au nord de la place des araignées, d'enfiler l'anneau et de regarder la porte magique. Lorsque l'elfe passe, taper « go door ». John Simon, ce que Gollum raconte n'est autre que l'énigme posée à Bilbo dans le livre de Tolkien. Dans le jeu cela ne sert à rien. Je conseillerais même de le tuer (facile !) pour éviter de se faire étrangler trois pièces plus loin. Inutile d'aller au nord-est de la grande rivière, on est ramené à Mirkwood. Frédéric, pour sortir du donjon des gobelins, attendre que Gandalf (ou Thorin) arrive. Taper alors say gandalf « carry me », say gandalf « open window », say gandalf « west ». (Insister.) Le baril sert à atteindre Escargoth sur le long lac sans se tuer contre la herse. Maintenant **je m'en remets à « Tilt assistance » pour ces deux problèmes** : comment tuer le diable dans Heroes of the Karn ! Dans Critical Mass, comment éviter que l'ascenseur s'écrase sur le sol (ce ne serait pas un problème si je n'étais pas dedans !).

Philippe

Dans l'Aigle d'or pour M O5, aidez-moi à passer le fantôme avec le crucifix.

Luc

Qui pourrait m'aider dans Conan sur Apple ? Que faire au 7^e tableau ? et dans Scoop sur Apple, comment rentrer dans l'hôtel ?

François

Je voudrais répondre à Xavier (Tilt n° 24). Pour sortir du tonneau il suffit de dire « je sors du tonneau » (élémentaire mon cher Watson) puis « H ». Après avoir reçu les indications du barman, tu dois te rendre au quartier résidentiel. Pour savoir le nom de la rue il suffit de dire « je regarde le nom de la rue ». Pour ma part **je n'arrive pas à entrer chez Bebert dans la villa du chat fou.**

Nathalie

S.O.S., appleman en détresse. Comment faire pour me débarrasser des morts vivants à la fin du premier labyrinthe dans les Conspirateurs de l'ombre. Longue vie à celui qui me sortira de ce mauvais pas.

Jean-Noël

Je réponds à Clément (Tilt n° 25) pour Dallas Quest. Il faut mettre tous les objets dans le sac (six au maximum), le fermer et le poser « drop knapsack » et garder la lampe. Pour descendre taper « climb ladder » et allumer la lampe « on flash » puis la poser. Il faut alors retourner à la poste pour reprendre le sac, redescendre l'échelle pour reprendre la lampe et aller à l'ouest. Une fois dans le village des cannibales, éteignez la lampe.